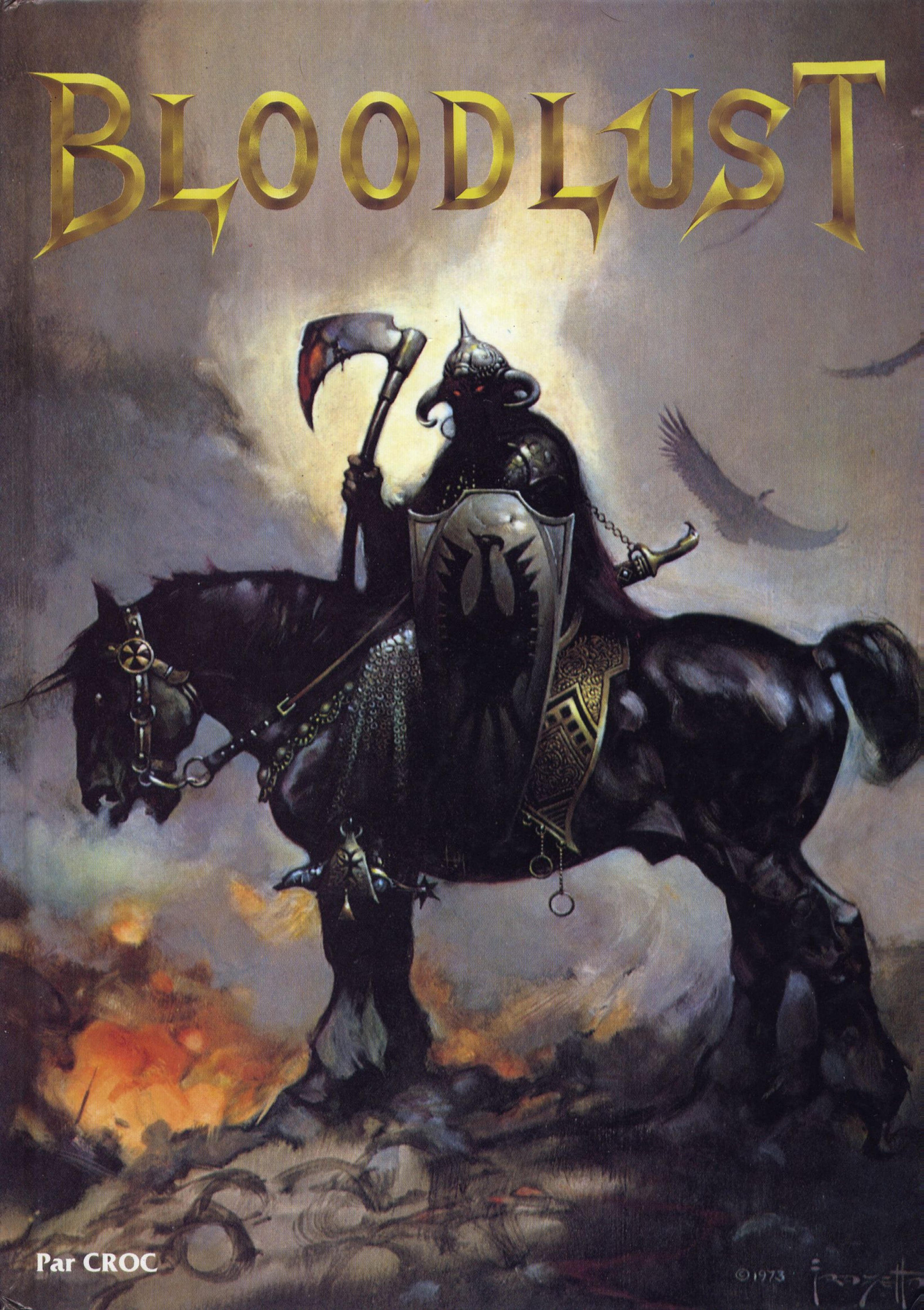

BLOODLUST
Par CROC
©1973

C'était lors du cinquième mois de l'année, un Mois du Repos, au Nord-Est de Siggenwen, une bourgade Piorad sans grande importance. Les bourgades Piorad n'étaient jamais importantes. Le fait est qu'ils n'avaient jamais été très civilisés. "On a beau mesurer deux mètres, peser 120 kilos et avoir un cheval carnivore, on n'en est pas moins incapable de construire des cités dignes de ce nom", pensa Mahill en s'étirant sur la chaise branlante. "Mais qu'est-ce que j'ai fait aux lunes pour me retrouver dans ce bar pourri, près d'un trou pourri, dans ce pays de tarés, à boire une siffan tiède ?"

La réponse à cette question rhétorique était longue, compliquée et pas toujours très logique. Mahill n'avait pas vraiment envie de s'y attarder, aussi prêta-t-il l'oreille aux élucubrations de ses voisins de tables.

Des Alwegs, comme lui... l'un d'eux d'origine douteuse et l'autre terni probablement par une ascendance Derigion. Les Alwegs étaient toujours les bienvenus, du moins il l'avait déduit au regard méprisant de l'aubergiste et au crachat que celui-ci avait lancé dans leur direction. Les deux hommes n'avaient pas réagi. "Ils ont l'air encore plus mal en point que moi", se dit Mahill qui avait cru auparavant la chose impossible. La preuve en était que l'aubergiste n'avait fait aucune réflexion quand Mahill était entré. La rapière qui pendait à ses côtés y était sans doute aussi pour quelque chose.

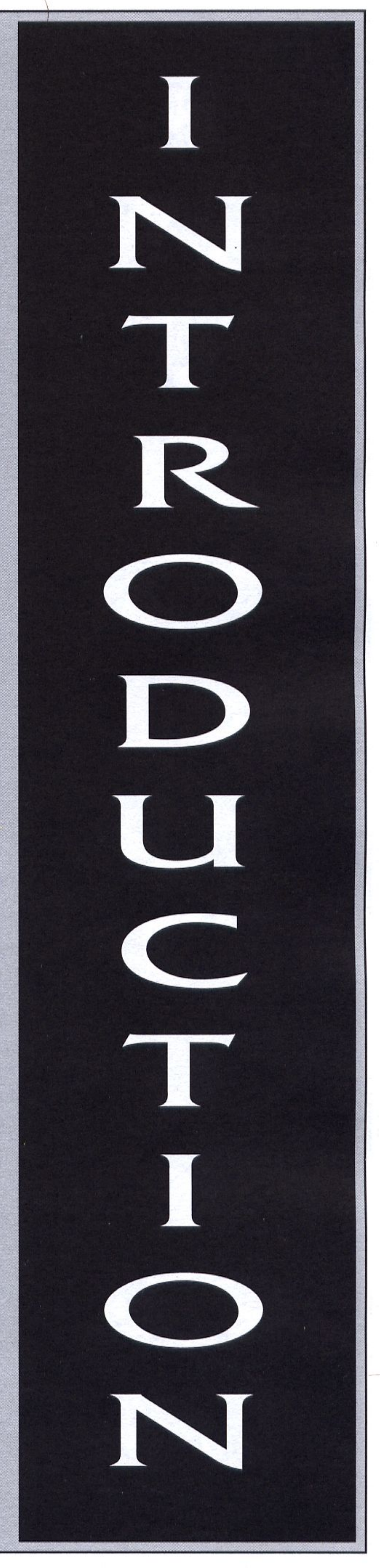
Les deux hommes avaient bu, trop sans doute. La conversation était d'un manque d'originalité à pleurer. Le barbu racontait à l'autre, un brun à l'œil éteint, comme les porteurs d'Armes étaient puissants, comme il aimerait avoir une Arme... rien qu'une petite. Il tuerait tous ses ennemis, il violerait les blondes aux seins en poires ("Pourquoi seulement en poires ?" se demanda Mahill, l'espace d'un instant. Il avait toujours préféré les seins lourds et pleins des femmes Gadhars) et il deviendrait rapidement riche et puissant. Il oscilla sur sa bière l'espace d'un instant, et reprit: "Mais les Dieux ont mieux à faire que de choisir un paumé comme moi."

La phrase flotta un instant dans l'atmosphère enfumée, et Mahill se prépara à entendre un "Mais si, mais si..." poli de son compagnon. Il se trompait. Le regard du brun dériva un instant sur la fenêtre, fixant Taamish, puis se reposa sur les rainures de la table. Il se mit soudain à parler, d'une voix étrangement claire.

"Si les dieux ont des des critères de choix, ceux-ci sont bien obscurs. Je me rappelle d'un ami..." Il hésita un instant, puis reprit. "Sa mère était une Derigion, belle, d'une famille obscure de Pôle. Elle s'était enfuie avec un Alweg, un grand brun silencieux et violent. A l'époque, tout le monde s'était demandé pourquoi. Ils s'étaient installés tous les deux dans un petit village boueux, et avaient essayé de survivre en faisant de l'élevage. Ils crevaient de faim, comme tous les autres villageois. C'étaient les années des grandes pluies, il y a une trentaine d'années, quand pendant cinq ans, presque toutes les récoltes de la région de Lathos ont été inondées. Puis les Piorads sont arrivés. Ils ont tué tous ceux qui étaient capables de soulever une fourche, puis ils ont fait venir les femmes et les enfants au milieu du village. Ils ont fait un grand bûcher, et y ont jeté celles qui ne leur plaisaient pas, ainsi qu'une bonne partie des enfants. Puis ils se sont occupés des autres, dont la mère de mon ami - le père avait été tué dès la première attaque. Ensuite, ils les ont tuées. A un moment, deux des Piorads se sont disputés. Ils étaient tous soûls, de toute manière. C'est pour ça que quand celui avec l'épée est mort, ils n'ont pas réagi aussi vite qu'ils auraient dû. Mon ami était à côté d'eux. C'était un des enfants, il avait alors huit ans. Il avait tout regardé, depuis le début. L'épée a roulé, et il l'a attrapée."

Le barbu avait suivi l'histoire, les yeux écarquillés. Il avala sa salive. "Et c'était... C'en était une ?"

Le brun reprit une gorgée de sa bière. "C'en était une. Qu'un enfant de huit ans arrive à sortir vivant d'un groupe de Piorads avec un tel prix à la main, cela semble incroyable. Mais il a réussi. Il a pris la fuite, il y avait l'alcool, l'obscurité,



les autres enfants qui hurlaient. Il s'est retrouvé dans un champ, et il n'a plus bougé. Le plus étonnant..." Il s'arrêta un instant, le visage crispé. Mahill, qui attendait avidement la suite de l'histoire, eut l'impression qu'il souffrait. Mais la nostalgie qu'inspiraient le Mois du Repos et l'abus d'alcool n'expliquait pas tout.

"Le plus étonnant, c'est que l'arme a joué le jeu. Elle n'avait qu'à donner un petit coup. Les armes qui se retournent contre leur porteur, cela existe. Et ça lui aurait permis de se retrouver dans les mains de quelqu'un de beaucoup plus adapté. Mais au contraire, elle l'a conseillé, l'a aidé à s'enfuir. Elle s'appelait Aleyst...

Imagine un enfant dont les parents viennent d'être tués. L'horreur absolue pendant des heures, puis soudain un être à l'intérieur du sien. Un être qui le conseille, qui le soutient - car elle le soutenait - qui lui apprend. Qui lui apprend tout. Elle était sa mère, son père, sa maîtresse, son jumeau. Il a grandi avec et autour d'elle, et il a fini par oublier... oublier qu'il n'en avait jamais été autrement, qu'il avait jamais été autre chose que cette entité double. Et cela pendant quinze ans."

Le barbu poussa un petit cri d'étonnement, mais le brun l'ignora.

"Aleyst aimait la violence, et l'enfant tua beaucoup et souvent. Mais elle était relativement prudente, et surtout avide d'expériences différentes. Peut-être que c'était cela, le jeu. Celui de l'élevage. Celui de créer un être sous sa domination et de le regarder grandir et évoluer, de le façonner... Une nouvelle sensation. Oui, peut être n'était ce que ça. Mais pour l'enfant, pour le jeune homme, c'était l'amour et la vie.

Quand l'enfant eut vingt-trois ans, la prudence d'Aleyst fut prise en défaut. C'était une embuscade, et le Thunk découpa presque d'un seul coup la poitrine de mon ami. Aleyst roula par terre, pour la seconde fois. Et le Thunk la ramassa. Il partit, laissant mon ami baignant dans son sang.
Il ne l'acheva pas. Parce qu'il le croyait mort, ou peut être, peut être grâce à Aleyst... Je ne sais pas. Je ne veux pas savoir."

Il prit une grande respiration. "Il gisait donc dans son sang, et il n'était plus lui. Il lui manquait la moitié de son cerveau. Il était soudain renvoyé à un niveau inférieur, presque animal, comme si toute sa tête avait été arrachée. Il était seul, moins que seul. Il n'était plus entier."

Un long silence suivit, et Mahill se rendit compte qu'il regardait fixement les buveurs. Il se redressa et secoua la tête, tentant de paraître naturel et occupé par les allées et venues de l'aubergiste.

Les deux hommes, semblait-il, n'avaient pas remarqué son indiscrétion. Le barbu se pencha vers son compagnon.

"Et alors ?"

Les yeux du bruns se fermèrent un instant.

"Et alors ? C'est tout. C'est la fin de mon histoire."

"Mais ton ami ? Qu'est-ce qui lui est arrivé ?"

Le regard de l'homme dériva sur Œphis qui montait derrière la fenêtre embrumée. "Quelle importance ? Il a survécu. Enfin, si l'on peut appeler cela survivre."

Le serveur passa lentement entre les tables, et Mahill commanda une seconde siffan. La soirée risquait d'être longue. Il y a des jours comme ça...

I) INTRODUCTION

Bloodlust©, qui, je vous le rappelle, est le jeu que vous tenez entre les mains, est avant tout un jeu d'Heroic-Fantasy. En tant que tel vous y trouverez - du moins nous l'espérons - la violence, la magie et le dépaysement qui font le charme des autres oeuvres de ce type. Il y a cependant dans Bloodlust© de nombreuses innovations. Vous en découvrirez la plupart au fil de ces pages, mais autant vous parler tout de suite de celle qui est au coeur même de ce jeu.

Sur une planète inconnue, qui orbite autour de deux soleils, se trouve un continent nommé Tanæphis. Depuis trois mille ans, les civilisations humaines y règnent en maîtresses. La guerre, la paix, les saisons et les lunes scandent la vie, là comme ailleurs... mais un jour, il y a bien longtemps, les dieux sont descendus parmi les hommes.

Les dieux voulaient ressentir des sensations. Des sensations humaines, le plaisir, la douleur, et bien d'autres encore... Ils se sont donc incarnés dans des objets que les hommes craignaient et vénéraient à la fois, des objets qu'ils utilisaient surtout souvent, et qui pouvaient passer de main en main et d'émotions en émotions. Ces objets, c'étaient des armes. Les humains qui ont la "chance" d'avoir de tels prix sont élevés au dessus des autres, et sont appelés des porteurs d'armes.

Les armes-dieux accordent à leurs porteurs de grands pouvoirs, et en font les humains les plus puissants de Tanæphis. Mais la vie n'est pas simple pour ces hommes. Chaque arme a sa personnalité et ses envies propres, qui peuvent entrer en conflit avec celles de l'humain qui la porte. Entre l'être de chair et l'être de métal doit s'instaurer une union étrange et contre nature, indispensable à la survie de l'un et aux désirs de l'autre. Les armes ont leurs clans, leurs haines et leurs amours... mais elles ont surtout l'immortalité, alors que leurs porteurs, fragiles malgré leur puissance, sont à la merci de la violence trop présente sur Tanæphis.

Dans Bloodlust©, les joueurs vont incarner deux personnages: l'humain et l'arme. Cela leur permettra, dans leurs nombreux périples, de jouer à la fois des aventures et une saga... Les aventures seront celles de l'humain, qui tentera de survivre et de devenir prestigieux dans un monde où la vie est courte et difficile, et la saga sera celle de l'arme, qui, à la mort de son porteur, en choisira un autre, puis un autre... devenant de plus en plus puissante jusqu'à atteindre son but final, devenir un hybride entre l'humain et le divin.

Les joueurs vont donc découvrir dans Bloodlust© un nouveau concept de role-playing, et même plusieurs, selon les choix qu'ils feront (vous pouvez si vous le désirez vous reporter tout de suite au chapitre "Relations entre le porteur et son arme", qui vous donnera plus de détails sur les différentes manières de concevoir ce role-playing). Le concept reste cependant simple, et la petite campagne qui vous est fournie vous permettra de faire comprendre très rapidement à vos joueurs ce que sont la vie et la manière d'être d'un porteur d'arme.

Dans Bloodlust©, ni le coté humain ni le coté divin (celui de l'arme) ne sont négligés. Les nombreuses races et cultures humaines permettent de faire ses choix parmi un large éventail, et les différents pouvoirs et désirs des armes sont bien explicités de manière à ce que le joueur puisse se sentir rapidement à l'aise dans les deux facettes de sa nouvelle personnalité.

A) Crédits

Création: CROC.

Background: G.E. Ranne et CROC.

Nouvelles: G.E. Ranne.

Scénario: G.E. Ranne.

Mise en page: CROC.

Conseils divers: Frédéric Texier, Alexandre Klesen, Zlika, Stéphane Bura.

Corrections: G.E. Ranne, Stéphane Bura.

Couverture: Frank Frazetta.

Logo: Thibault "Move" De Latouanne.

Cartes: Philippe Mouret.

Dessins intérieurs: Varanda.

Inspirations: Warhammer RPG, The last battle, MERP, Elric, Elfquest, Venom, Manowar, GURPS, Helliconia Trilogy, Conan, Runequest, Freedom in the galaxy.

Vanguard of the Elite: Anne et Gérard Guero, Zlika, Alexandre Klesen, Sophie Mounier.

Warriors of rebirth: Anne et Gérard Guero, Zlika, Alexandre Klesen, Philippe Mouret, Fabien Deleval, Laurent Sarfati, Marc Nunes, Sophie Mounier, Frédéric Texier.

Followers of the Voice: Anne et Gérard Guero, Zlika, Alexandre Klesen, Dominique et Sophie Viger, Didier Chagneau, Fabien Deleval, Marc Nunes, Pierre Rosenthal, Tristan Lathière, Valérie Lahanque, Stéphane Bura.



C'était la guerre.

Trois Piorads avaient été tués dans une embuscade, à l'ouest du plateau neigeux. Les Chagars avaient été dépecés: la viande était particulièrement dure et filandreuse, mais selon la légende, un steak de Chagar cru tué au combat donnait l'invincibilité pendant une journée au guerrier qui le mangeait. La véracité de la légende n'était pas souvent éprouvée, pour la simple et bonne raison que les occasions pour un Thunk de manger un steak de Chagar cru étaient rares. Et même quand, comme la veille, des Piorads et leurs montures se faisaient embusquer et tuer, les Thunks passaient les jours suivants à remonter en courant vers le Nord pour éviter les représailles.

Mais ce jour là, le Nord était bloqué par vingt-cinq cavaliers Piorads.

Les Thunks mastiquaient leur steak lentement, leur visage tendu par l'inquiétude. L'année avait été très froide, la famine avait frappé et la tribu avait fait l'erreur de s'avancer trop à l'intérieur du fjord. La mer y était légèrement réchauffée par des sources brûlantes, qui sortaient des flancs jaunâtres de la montagne, et, sous la couche de glace, les eaux étaient particulièrement poissonneuses. Mais il n'y avait qu'une sortie à ce fjord. Du moins si les guerriers ne voulaient pas abandonner les chariots, les poneys, les lourds chargements de poissons et de fourrures sur lesquels veillaient les femmes et les enfants. L'embuscade avait rendu les Piorads furieux et les guetteurs Thunks venaient de rentrer avec les nouvelles.

Vingt-cinq cavaliers. C'était la guerre, comme avait dit un des guerriers, redonnant à ce mot un vieux sens qu'il avait perdu depuis les temps de gloire de l'Homme aux Ours: affrontement rangé de forces dans un endroit fermé. En fait, dans l'esprit de Loup aux yeux jaunes, le chef, ce ne serait pas une guerre. Ce serait un massacre généralisé, avec sa tribu dans le rôle des cadavres. La neige se mit à tomber doucement. Loup aux yeux jaunes, pensif, alla rejoindre ses guerriers.

***

A l'entrée du fjord, Wilh réunissait les cavaliers. Il regarda d'un air dubitatif la gorge étroite. Trop de neige, trop de froid: les Chagars résistaient à tout, mais certain des hommes combattraient plus lentement dans l'atmosphère glaciale. Les fourrures épaisses entravaient leurs mouvements, et les pattes des chevaux s'enfonçaient profondément dans la neige. Il serait impossible de poursuivre des fuyards, ou même de pousser une pointe de vitesse s'il y en avait besoin. Et pour tout arranger, il y avait ces loups, qui les suivaient depuis des lieues. Les Piorads en avaient tué une bonne dizaine, mais la meute affamée depuis des mois continuait, se tenant prudemment hors de portée. Décidément, Wilh n'aimait pas monter aussi loin au Nord. Mais il fallait faire un exemple. Une telle embuscade ne pouvait rester impunie: c'était une question d'honneur et une question d'argent. De nombreux voyageurs passaient par la route de l'ouest et il y avait des taxes et du commerce à la clé.

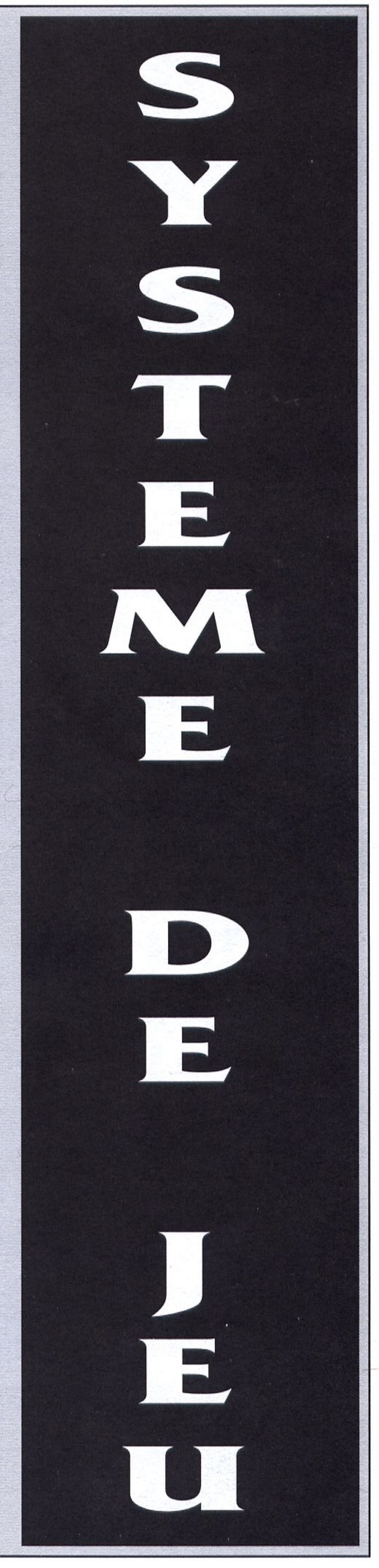
Wilh donna quelques ordres d'une voix dure. Il ne fallait pas que les hommes sentent ses doutes. Cinq cavaliers passeraient devant, dont un des porteurs d'armes. Quelques bons arbalétriers derrière, dont Vohl, le demi-Hysnaton aux yeux aiguës. Sigar le sanguinaire près de lui. Il fit un signe. Les Piorads s'introduirent lentement dans le défilé.

Une armée de fantômes dans un univers blanc, où tous les sons étaient étouffés. Seuls brillaient les yeux des Chagars et parfois, au détour d'un rayon perçant les nuages, le reflet des lames. Un par un, les cavaliers descendirent un chemin escarpé. Parfait pour une embuscade, pensa Wilh. Les cinq éclaireurs arrivèrent cependant sans encombre en bas de la gorge. Le porteur d'arme fit demi-tour et remonta vers lui.

"Je ne peux pas passer par là" souffla-t-il d'une voix rauque. "Trop près de l'eau."

Wilh jeta un coup d'oeil sur l'étendue gelée du fjord. La neige recouvrait aussi bien le sol que la glace, et il était impossible de savoir où était la limite entre le rocher et la surface de la mer. Non que cela aie une quelconque importance: à cette époque, la croûte de glace était épaisse de plusieurs dizaines de centimètres, et supporterait largement le poids des cavaliers. Il fit signe au porteur de passer à l'arrière, et s'avança lentement, suivi de sa troupe.

Il s'attendait à une attaque venant des rochers qui surplombaient le chemin, aussi ne réagit-il pas aussi vite qu'il l'aurait fallu quand le petit groupe de Thunks - cinq ou six, à peine - se précipitèrent vers eux de l'autre coté de la pente. Les Chagars frémirent sous leurs maîtres, et, dans un hurlement terrifiant, foncèrent à l'attaque. Les Thunks stoppèrent net leur avancée. Wilh embrassa la scène en un éclair: l'attitude suicidaire des Thunks qui bandaient leurs arcs, l'étendue de terrain étrangement plate devant laquelle ils s'étaient arrêtés, l'apparition d'une tête derrière les rochers. Quelque chose n'allait pas, quelque chose sonnait faux. Sans réfléchir, il tira sur les rênes de sa monture et hurla aux hommes de s'arrêter. Les rochers à quelques pas au dessus du chemin se mirent à vibrer. "Trop loin, ils sont trop loin, les rochers ne pourront pas nous atteindre..." pensa Wilh. Il leva sa hache, prêt à l'attaque. Les rochers roulèrent sur quelques mètres, puis s'immobilisèrent. Une quinzaine de Piorads s'étaient arrêtés sur l'ordre de leur chef, mais dix d'entre eux, dont Sigar, fonçaient sur les Thunks. Leur galop les emmena sur le terrain plat.



A l'endroit où étaient les rochers, la croûte de neige explosa soudain. Un immense jet d'eau jaunâtre coula sur les attaquants et se déversa en torrent sur le sol neigeux. Les Piorads, surpris, arrêtèrent un instant leurs Chagars, tandis que Sigar le Sanguinaire éclatait de rire en cabrant sa monture. "De l'eau" hurla-t-il, prenant les soleils à témoin. "Ils n'ont que de l'eau à nous opposer!"

Les Thunks cachés derrière les rochers se dressèrent. Une volée de flèches se planta dans l'arrière garde Piorad, tandis qu'une vingtaine de guerriers dévalaient la pente. Le porteur descendit de son Chagar et commença à escalader la côte en courant, balançant son épée et proférant des insultes incompréhensibles. "Cinq hommes, à l'ouest avec le porteur ! Dix à l'arrière, on risque une attaque !" hurla Wilh. Debout sur un des rochers, un Thunk aux yeux jaunâtres surveillait l'attaque. Ses paupières étaient entourées de cicatrices triangulaires qui lui donnaient un visage de prédateur. Les regards des deux chefs se croisèrent un instant au dessus de la mêlée. Wilh hésita un instant, puis se concentra sur le combat.

Sigar le Sanguinaire et les dix Piorads qui s'étaient aventurés sur terrain plat hésitèrent un instant entre leurs deux proies, le petit groupe de Thunks armés d'arcs ou les nouveaux attaquants. L'eau fumante coulait à gros bouillons entre les pattes des Chagars, s'enfonçant dans la neige en rigoles profondes. Sigar sourit, et avança résolument vers les cinq archers. Dans un craquement terrifiant, le sol commença à céder sous ses pas...

Dans l'esprit de Wilh, la compréhension fut instantanée. La neige qui recouvrait tout, masquant la limite entre la rive et la mer, les sources chaudes... "Abandonnez les Chagars !" hurla t-il, "Sautez sur la rive !". Une grande plaque de glace pivota et coula lentement dans l'eau, tandis que les Chagars glissaient dans des hennissements affolés. Sigar faisait tournoyer désespérément sa hache. Deux des Piorads, obéissant aux ordres de Wilh, abandonnèrent leur monture et tentèrent d'atteindre une partie plus stable de la surface. Les cinq Thunks recommencèrent à tirer. Wilh aperçut un de ses hommes glisser et tomber dans la mer gelée, puis il se fit happer par le tourbillon du combat.

Sa hache faucha le haut de la tête d'un ennemi, tandis que le sang s'écoulait de la mâchoire du Chagar. Entre deux coups, Wilh aperçut le visage du chef Thunk, criant des ordres. Un des porteurs d'arme était sur la crête, décapitant un archer. Le second porteur était en difficulté, son Chagar tombé, l'oeil percé par une flèche. Wilh galopa à sa rescousse et coupa en deux le plus dangereux des assaillants. Le sang gicla sur son visage. Dans un brouillard, il aperçut un Thunk qui arborait la tête d'un Piorad au bout de son épée. Il fonça vers lui.

***

Loup aux yeux Jaunes banda son arc. La situation n'était pas bonne. Le piège avait fonctionné, mais à cause des ordres donnés par cet imbécile de Piorad, seuls huit guerriers étaient morts noyés. Un fou armé d'une énorme épée à deux mains avait massacré quatre de ses archers, avait été grièvement blessé mais avait reculé avant qu'on ne l'achève. Les Thunks n'avaient pas pu récupérer l'arme. Pourtant, rien n'était perdu. Cinq autres Piorads étaient morts, ce qui réduisait leur nombre à douze. "Le chef" pensa-t-il. "Le chef. Si je l'abats, ils paniqueront." Celui-ci venait de tuer un nouveau guerrier, le cousin de Loup aux yeux Jaunes. Loup sentit sa gorge se serrer. Le plus calmement possible, il visa, lentement et très soigneusement. Les traits de son pire ennemi, ses yeux bleus et froids devinrent nets au dessus de la pointe de sa flèche...

Les hurlements des loups résonnèrent à l'infini sur la glace.

La vieille terreur ancestrale saisit Piorads et Thunks dans une même étreinte glacée. Les Thunks coururent se réfugier dans les rochers, alors que les Piorads, dans un mouvement instinctif, reculaient dans la gorge. La flèche de Loup aux yeux jaunes se perdit quelque part dans la pagaille. Les loups commençèrent à attaquer les Chagars, et Loup aux yeux Jaunes vit que les Piorads reculaient. Il allait donner le signal aux archers de les achever, quand il vit une partie de la meute continuer son chemin vers l'est. Un frisson descendit le long de son échine. La tribu, les chariots et les familles étaient sur le chemin des loups.

***

Quand Œphis monta sur l'horizon, quelques heures plus tard, la meute était passée. Les loups avaient tué un quart des hommes et plus de la moitié des femmes et des enfants, mais Loup aux yeux Jaunes et le reste des guerriers avaient réussi à revenir à temps et à sauver le reste de la tribu. Les blessures du chef étaient nombreuses et profondes et il mourut dans la nuit. Wilh ne reprit jamais le chemin du Sud. Son cadavre est enfoui dans la neige quelque part, et les quatre survivants firent le serment de composer une chanson sur ses exploits. Comme beaucoup de promesses de bataille, celle-ci ne fut jamais tenue.

Comme toujours, c'était le froid qui avait gagné la guerre.

II) Système de jeu

Maintenant que votre personnage est fin prêt à affronter la dure réalité du monde de Bloodlust©, il ne vous reste plus qu'à étudier en détail le système de jeu.

Il est relativement simple, sauf en ce qui concerne les combats qui sont bien plus détaillés que dans la plupart des autres jeux de rôles. Vous trouverez aussi, en annexe, de nombreuses règles particulières ayant trait aux animaux, aux monstres, aux effets des épices Batranobans, aux dangers extérieurs (poison, maladie, etc...), à l'expérience et au développement du Prestige (ainsi qu'à son effet vis à vis des autres êtres humains), enfin toutes ces petites choses qui font le charme des jeux de rôle d'heroic-fantasy.

A) Utilisation des compétences secondaires

Le principe d'utilisation des compétences est très simple. Le maître de jeu estime la difficulté de l'action entreprise par le joueur, en déduit un modificateur en s'aidant de la table ci-dessous et fait jeter au joueur un dé de pourcentage (abréviation: d%). Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la compétence du personnage modifié par la difficulté de l'action entreprise, l'action est réussie. Sinon, elle est ratée. Evidemment, il existe quelques exceptions que nous allons étudier en détail.

Difficulté	Modificateur
Très facile	+50%
Facile	+25%
Moyen	-
Difficile	-25%
Très difficile	-50%

Exemple: Karl tente désespérément de garder le contrôle de son Chagar qui, effrayé par des flèches enflammées, essaie de rebrousser chemin. Le maître de jeu estime que c'est une action Difficile (-25%) et que la compétence utilisée est celle d'Equitation (égale à 60% dans le cas de Karl). Il a donc 35% de chances de garder le contrôle de sa monture. Le résultat indique 47 et le Chagar part à bride abattue en sens inverse.

1) Pourcentage de base inférieur à 5%

Quelque soit le modificateur et le pourcentage de réussite de base, un personnage a toujours 5% de chances de réussir une action qu'il entreprend (sauf si elle est complètement incohérente, bien entendu).

Exemple: Karl tente d'entrer en silence dans la tente du chef d'une tribu Thunk que lui et ses hommes veulent attaquer. Le Thunk a le sommeil léger et le maître de jeu estime que c'est une action Difficile (-25%). La compétence de Discrétion de Karl est égale à 5%, ce qui donnerait normalement 0% de chances de réussir. Malgré tout, le Piorad a 5% de chances de passer inaperçu. Il jette les dés, obtient 23 et déclenche l'alerte. Ce soir, une fois encore, c'est la hache qui va parler.

2) Pourcentage de base supérieur à 100%

Quelque soit le modificateur et le pourcentage de réussite, un personnage échoue toujours s'il obtient 00 sur le dé de pourcentage.

Exemple: Sentant sa fin proche, Karl indique à son Chagar, à l'aide d'un violent coup de pied, qu'il faut déguerpir de cette embuscade le plus vite possible. Le cheval ne se fait pas prier et le maître de jeu accorde un bonus de 50% à son jet d'Equitation. Il a donc normalement plus de 100% de chances de réussir. Néanmoins, si les dés indiquent 00, l'action sera ratée.

3) Réussite critique

Tout jet de pourcentage est considéré comme une réussite critique (les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent être spectaculaires) si le jet est réussi et si le résultat des unités est égal à 0.

La description de chaque compétence (voir "création des personnages") vous donne une idée des effets spectaculaires possibles.

Exemple: Poursuivi par des loups, Karl et son fidèle Chagar tentent de sauter par dessus un petit ruisseau. L'action est considérée comme moyenne et Karl a donc 60% de chances de réussir. Il jette les dés et obtient 30.

Non seulement l'action est réussie (résultat inférieur ou égal à 60) mais elle est en plus critique (résultat des unités égal à 0).

Le saut est spectaculaire et laisserait les loups sans voix s'ils pouvaient parler.

4) Echec critique

Tout jet de pourcentage est considéré comme un échec critique (les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent être catastrophiques quoique pas obligatoirement mortels pour le personnage) si le jet est raté et si le résultat des unités est égal à 1. La description de chaque compétence (voir "création des personnages") vous donne une idée des effets catastrophiques possibles.

Exemple: Même poursuite, mêmes protagonistes, un autre ruisseau. L'action est considérée comme moyenne et Karl a donc 60% de chances de réussir. Il jette les dés et obtient 81. Non seulement l'action est ratée (résultat supérieur ou égal à 61) mais elle est en plus critique (résultat des unités égal à 1). Le Chagar rate son saut et tout le monde se retrouve dans l'eau glacée.

5) Conflits

Si deux personnages tentent la même action en même temps (exemple: séduire la même personne) ou entrent en conflit (exemple: un personnage tente un repérage tandis que l'autre essaie d'être discret), plusieurs cas se présentent:

- Les deux ratent leur jet: Rien ne se passe.
- L'un des deux réussit son jet: C'est lui qui l'emporte.
- Les deux réussissent leur jet: C'est celui qui aura obtenu le résultat des unités le plus haut qui emportera le conflit. Si les résultats des unités sont égaux, rien ne se passe (rejeter les dés).

N'oubliez pas que, même dans un conflit, le maître de jeu doit aussi tenir compte d'un éventuel échec critique ou d'une éventuelle réussite critique.

Exemple: Karl a décidé de défier un de ses sergents dans une série d'épreuves physiques. Il donne le départ d'une course à cheval d'où il compte bien sortir vainqueur.

Le maître de jeu estime qu'au delà des caractéristiques des Chagars, ce sont les compétences d'Equitation qui entrent en jeu. Karl jette les dés et obtient 59 (réussi de justesse mais avec un résultat des unités très haut). Son adversaire obtient un 22 (jet réussi car sa compétence d'Equitation est égale à 50%) mais le résultat des unités est inférieur à celui obtenu par Karl. C'est donc ce dernier qui remporte la course.

6) Le personnage ne possède pas la compétence requise

Son pourcentage de réussite est de 5%.

Exemple: Le ruisseau dans lequel Karl vient de tomber s'avère bien plus profond que prévu et le maître de jeu lui demande de réussir un jet de Nage pour ne pas se noyer dans l'eau glacée. Karl ne possède pas cette compétence. Le maître de jeu accorde donc le pourcentage de réussite minimum: 5%.

7) La compétence requise n'existe pas

Le maître de jeu devra multiplier une des caractéristiques du personnage (celle qu'il estime correspondant le mieux à l'action entreprise) par 5. Le total donnera un pourcentage de base que le maître de jeu devra ensuite ajuster selon la difficulté de l'action.

Exemple: Capturé par des Thunks, Karl décide de s'échapper en arrachant les liens qui le retiennent au poteau de torture. Le maître de jet estime que c'est une action Difficile (-25%) et que c'est la Force qui sera utilisée pour connaître les chances de réussite de l'action (17 x5 = 85%). Karl a donc 60% de chances de briser ses liens.

B) Combat

Sans fausse pudeur, on peut imaginer qu'une partie de Bloodlust© comportera de nombreux combats. Pour rendre cette phase de jeu la plus vivante possible, j'ai mis au point un système non pas révolutionnaire mais assez original pour que les joueurs ne se lassent pas trop vite de ce type de passe-temps aussi dangereux que violent. Ce système ne fonctionne que pour les armes de contact. Nous étudierons la procédure à suivre pour utiliser les armes de jet et à distance dans un chapitre particulier.

1) Principe de base

Une minute est divisée en 10 tours de 6 secondes. Durant ce laps de temps, les combattants auront la possibilité de tenter une attaque. Le reste du temps sera passé à se déplacer, à hurler des injures ou à observer ce qui ce passe autour de soi. Un tour de combat est divisé en trois phases.

1) En prenant bien soin d'étudier ses compétences et les capacités de son arme, chaque combattant déterminera à l'aide d'un dé (à 4 ou 6 faces), en secret et au début du tour, son action pour les six secondes qui vont suivre.

2) Une fois les actions choisies, le maître de jeu les résoudra selon un ordre très précis qui dépendra de nombreux facteurs mais surtout de la rapidité des protagonistes.

3) Une fois les coups portés, les dommages calculés et le sang versé, un nouveau tour commencera (retour en 1).

2) Le choix des actions

Il existe 6 actions de combat différentes qui correspondent d'ailleurs à 6 des 7 compétences de combat (la dernière, le tir, sera étudiée plus loin). A l'aide d'un dé, chaque personnage au contact devra indiquer son option pour le tour et ne la dévoilera que lorsque tous les personnages auront fait de même. Evidemment, il ne s'agit pas de lancer le dé et de sélectionner l'action indiquée par le résultat du dé mais bien de choisir la face à présenter. On utilise deux sortes de dés:

Dé à 4 faces: Les quatre premières actions étant celles de combat, un personnage particulièrement belliqueux (qui n'a pas du tout l'intention de se défendre) pourra très bien utiliser un dé à 4 faces pour sélectionner son action.

Dé à 6 faces: Tout personnage souhaitant avoir un choix d'actions aussi grand que possible pourra sélectionner son option pour le tour à l'aide d'un dé à 6 faces (les actions 5 et 6 étant des options de défense).

Les actions, au nombre de 6 (vous devez commencer à le savoir) servent non seulement à déterminer la façon dont vous allez utiliser votre corps ou votre arme mais aussi à modifier le pourcentage de réussite de votre action aussi bien que celle de votre adversaire. Mais nous n'en sommes pas encore là, étudions d'abord ces six options et leur résultat en cas de jet raté ou réussi (les résultats des jets d'échec ou de réussite critique sont décrits dans la partie consacrée à la description des compétences):

Action N°1 (Attaque brutale): C'est la forme d'attaque la plus violente. Elle consiste à frapper de toutes ses forces à l'aide de son arme pour causer le maximum de dommages à la cible. C'est une action assez lente et imprécise. Elle est principalement utilisée par tous les guerriers armés d'armes lourdes.

Attaque réussie: La cible est touchée et les dommages de l'arme utilisée sont décalés d'une colonne sur la droite.
Attaque ratée: La cible est ratée.

Action N°2 (Attaque normale): On considère que le personnage utilise son arme de façon habituelle sans chercher à toucher une partie précise du corps ni à causer des dommages très importants. C'est l'attaque la plus souvent utilisée par les combattants.

Attaque réussie: La cible est touchée.
Attaque ratée: La cible est ratée.

Action N°3 (Attaque rapide): Le personnage tente de passer à travers les défenses de l'adversaire pour le toucher avec précision le plus rapidement possible. Les dommages s'en ressentent bien évidemment. Cette attaque est utilisée principalement par les guerriers armés d'armes légères.

Attaque réussie: La cible est touchée. La localisation du coup peut être modifiée très légèrement (voir à ce sujet la partie consacrée à la localisation). Les dommages sont décalés d'une colonne vers la gauche.
Attaque ratée: La cible est ratée.

Action N°4 (Feinte): Le personnage prend tout son temps pour frapper en espérant que la cible fera une erreur qu'il pourra exploiter. C'est une option à choisir si vous êtes persuadé que votre adversaire va tenter de se défendre. Elle est très rarement utilisée et peu de guerriers possèdent un pourcentage de Feinte suffisant pour en faire une tactique de combat à part entière.

Feinte réussie: La cible est touchée et cela même si elle vient de réussir une parade ou une esquive.
Feinte ratée: La cible est ratée.

Action N°5 (Parade): Votre personnage va tenter de bloquer l'attaque de son adversaire à l'aide de sa propre arme. Il ne causera aucun dommage à la cible mais pourra, s'il a de la chance, casser l'arme de l'adversaire ou le déséquilibrer pour le tour suivant. Cette option est à utiliser si vous êtes persuadé que la prochaine attaque que va vous asséner votre adversaire vous sera fatale.

Parade réussie: L'attaque adverse est parée. Si elle venait de toute façon d'échouer, vous causez des dommages normaux à l'arme de votre adversaire. Exception: Si votre adversaire vient de réussir une feinte, vous êtes obligatoirement touché.
Parade ratée: Résultat normal de l'attaque.

Action N°6 (Esquive): Votre personnage va tenter d'éviter physiquement l'attaque portée par son adversaire. C'est une option facile à mettre en oeuvre mais qui n'a qu'un but purement défensif. Elle permet aussi de rompre le combat si vous le souhaitez.

Esquive réussie: L'attaque adverse est esquivée. Si elle venait de toute façon d'échouer, vous bénéficiez d'un bonus de 10% pour l'action du prochain tour (ou, si vous le désirez, vous pouvez rompre le combat). Exception: Si votre adversaire vient de réussir une feinte, vous êtes obligatoirement touché.
Esquive ratée: Résultat normal de l'attaque.



3) Résolution des actions

Avant de savoir dans quel ordre vont se résoudre les actions entreprises par les joueurs, le maître de jeu devra consulter le petit tableau suivant qui indiquera le modificateur à apporter au pourcentage de réussite de toutes ces actions. En effet, il est plus facile, par exemple, de toucher un adversaire qui tente une attaque brutale qu'un qui essaie d'esquiver. Dans toutes les règles ci-dessous, on estime que les protagonistes se battent en duel (un contre un). Les combats mettant aux prises plusieurs personnages contre un seul seront étudiés plus loin.

Option de l'attaquant	Option du défenseur					
	Attaque brutale	Attaque normale	Attaque rapide	Feinte	Parade	Esquive
Attaque brutale	-	+10%	-	+10%	+20%	-10%
Attaque normale	+10%	-	-	-	+10%	-10%
Attaque rapide	+10%	+10%	-	-	-	-
Feinte	+20%	+10%	-	-20%	+10%	-
Parade	+20%	+10%	-10%	-10%	-	-
Esquive	+10%	-	-10%	-10%	-	-

On entend par attaquant celui pour qui on détermine le modificateur. On entend par défenseur son adversaire. Ce modificateur étant calculé, il faut maintenant savoir dans quel ordre vont se résoudre les attaques. Note: La parade et l'esquive sont résolues en même temps que l'attaque qu'elles sont censées éviter. Si l'adversaire n'attaque pas, la parade ou l'esquive n'a pas lieu.

Exemple: Un guerrier vient de choisir comme action une attaque brutale. Son adversaire choisit une feinte. Le premier aura un bonus de 10% à son action et le second aura un bonus de 20% pour la sienne.

Les attaques se résolvent par ordre décroissant de Rapidité après avoir modifié cette caractéristique à l'aide du tableau ci-dessous:

Modificateur à la Rapidité	
Selon l'arme	+/- xx
Attaque rapide	+5
Attaque brutale	-5
Feinte	-10

Chaque joueur devra ensuite, dans l'ordre calculé ci-dessus, jeter un d% pour connaître la réussite de son action. Le maître de jeu prendra comme pourcentage de base la compétence de combat du personnage pour l'action entreprise qui sera ensuite modifiée par la valeur calculée plus haut.

Exemple: Karl, armé de sa hache à deux mains tente une attaque rapide. Elle sera résolue en 9 (Rapidité: 9 + 5 pour l'attaque rapide -5 pour le type d'arme).

4) Détermination des dommages et de la localisation du coup

Lorsqu'une attaque touche sa cible, on utilise le même dé de pourcentage pour connaître à la fois la localisation et les dommages.

Localisation: En inversant le résultat du dé (un jet de toucher de 63% donne une localisation de 36%) et en consultant la table ci-dessous, le maître de jeu peut visualiser l'endroit touché bien que ce résultat soit uniquement informatif tant que les points de vie de la victime ne sont pas inférieurs ou égaux à 0.

d%	Localisation
01-10	Tête
11-35	Torse
36-50	Bras droit
51-65	Bras gauche
66-80	Abdomen
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

Si le personnage qui touche vient de réussir une attaque rapide, il peut modifier ce pourcentage de plus ou moins 20% et avoir ainsi une plus grande chance de toucher une partie sensible de l'adversaire.

Les dommages sont calculés très facilement en consultant le tableau ci-dessous. Chaque arme est caractérisée par une lettre qui correspond aux dommages qu'elle cause.

Plus la lettre est proche de la fin de l'alphabet, plus les dommages sont importants.

Résultat des unités	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56
9	2	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63
0	2	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70

Modificateurs:

Attaque brutale	1 colonne vers la droite
Attaque brutale critique	2 colonnes vers la droite
Attaque normale critique	1 colonne vers la droite
Attaque rapide (sans critique)	1 colonne vers la gauche
Parade critique	1 colonne vers la droite
Feinte critique	1 colonne vers la droite
Force du personnage: 7 ou moins	1 colonne vers la gauche
Force du personnage: 15 à 20	1 colonne vers la droite
Force du personnage: 21 et plus	2 colonnes vers la droite
Arme à distance (portée: -25%)	1 colonne vers la gauche
Arme à distance (portée: -50%)	2 colonnes vers la gauche

Le chiffre indiqué à l'intersection des dommages de l'arme et du résultat des unités du jet d'attaque indique les points de vie perdus par la cible.

Si le personnage perd assez de points de vie pour que le résultat se retrouve inférieur ou égal à 0, il perd conscience et c'est la localisation du dernier coup porté qui déterminera d'éventuelles séquelles et la vitesse à laquelle il guérira (s'il ne meurt pas sur le coup).

Exemple: Karl vient de donner un violent coup de hache à deux mains lors d'une attaque brutale. Le résultat du jet de toucher indique 57. Les dommages sont localisés dans le bras droit (75) et sont calculés sur la colonne K (Arme: I +1 pour la Force et + 1 pour l'attaque brutale) et sur la ligne 7 (résultat des unités). Sa victime encaisse donc 28 points de dommages.

5) Statistiques des armes de contact

Nom	Initiative	Dommages	Solidité	Compétences	Note(s)
Bouclier	-10	D	50	PR+20%	Pr
Cestus	-	E	10	PR+5%	As
Cimeterre	+2	F	15	-	-
Coup de boule	+4	B	0	AB+5%	As, Am
Coup de pied	-	C	0	-	As, Am
Coup de poing	+2	B	0	-	As, Am
Dague	+3	D	5	AR+10%	Pf
Doloire*	-5	H	20	-	-
Epée bâtarde	-2	H	30	AN+5%	-
Epée courte	+2	F	15	AR+5%	-
Epée longue	-	G	20	AN+10%	-
Epieu	+2	F	10	-	Cg
Espadon*	-5	I	40	AB+10%	-
Filet plombé	-10	A	5	AR+5%	Ct, Pr, Cg
Fleuret	+5	E	10	AR+10%	Pf
Francisque	-	F	10	AB+5%	-
Glaive	-	F	20	-	-
Fléau	-5	G	30	AB+5%	-
Hache à deux mains*	-5	I	25	AB+15%	-
Hache de combat	-2	G	15	AB+10%	-
Hallebarde*	-5	I	35	-	Cg
Lance*@	-	F	25	-	Cg
Maillet	-5	E	25	AB+5%	As
Main gauche	-	D	15	PR+15%	Pr
Marteau de guerre	-	F	30	AB+5%	-
Masse d'arme	-2	F	25	AB+5%	-
Massue	-2	E	20	AN+5%	As
Morningstar	-5	G	30	AB+10%	-
Pavois	-15	E	70	PR+30%	Pr
Pioche	-2	F	30	AB+5%	-
Poignard	+2	E	10	AR+5%	-
Rapière	+2	F	15	AR+5%	Pf
Sabre	-2	G	20	-	-
Targe	-5	D	30	PR+10%	Pr

@: Cette arme peut être utilisée à une main mais uniquement sur une monture.

*: Ces armes doivent être utilisées à deux mains. Un personnage ayant une Force comprise entre 21 et 24 pourra utiliser une telle arme avec une seule main mais avec un malus de 25% à toutes ses compétences. Un personnage ayant une force supérieure ou égale à 25 pourra les utiliser avec une seule main (et sans malus).

(As) Assommer: Si l'attaque est portée à la tête, la victime devra réussir un jet d'endurance fois 5 pour ne pas s'évanouir pour un nombre de tours égal aux dommages causés. Dans tous les cas, les dommages sont comptabilisés normalement.

(Am) Attaque à mains nues: On ne peut pas parer une attaque avec une telle arme (sauf si l'attaque est elle même à mains nues).

(Cg) Charge: Durant le premier tour d'un combat, le bonus de charge (5 mètres de course au minimum) permet de décaler les dommages causés de deux colonnes vers la droite (3 colonnes si le personnage charge à cheval). Le bonus est aussi valable si c'est l'adversaire qui charge et que c'est le personnage qui reçoit la charge (il doit dans ce cas placer son arme de façon à ce qu'elle puisse retenir l'attaque ennemie, en la plantant dans le sol par exemple).

(Ct) Chute: Si l'attaque est portée au torse, à l'abdomen ou aux jambes et que la victime rate un jet d'agilité fois 5, elle tombe au sol.

(Pr) Parade: Si la parade est réussie, l'attaque adverse est parée même s'il s'agissait d'une feinte. Vous causez des dommages normaux à l'arme de votre adversaire et ce même s'il venait de toucher.

(Pf) Point faible: Une attaque réussie permet de diviser l'armure de la victime par deux mais uniquement pour la résolution de cette attaque. Cette capacité ne permet pas de réduire la protection magique accordée par les armes à leurs porteurs. Cette capacité n'est pas utilisable avec une attaque brutale.

6) Règles spéciales

Le système de combat ainsi présenté a le mérite d'être simple mais les cas particuliers sont nombreux. Les quelques règles spéciales qui suivent doivent permettre de fournir des règles précises pour la plupart des situations critiques que le maître de jeu pourrait être amené à résoudre.

Modificateurs divers: Certaines situations de combat nécessitent de modifier les chances de réussite de toutes les actions que peuvent entreprendre les joueurs. En voici une liste succincte et non-exhaustive:

Variable	Modificateur
De nuit	-10%*
Noir total	-50%
Personnage plus haut que son adversaire	+10%
Personnage plus bas que son adversaire	-10%
Personnage à cheval	+10%
Adversaire à cheval	-10%
Cible: Cheval	+10%
Cible: Sans option**	+20%
Tir***: Cible mobile	-10%
Tir***: Tireur mobile	-10%
Tir***: Portée courte	+25%
Tir***: Portée longue	-25%
Tir***: Portée maximale	-50%

*: Ce malus peut sembler assez faible mais n'oubliez pas que les nuits de Tanæphis sont éclairées, la plupart du temps, par trois lunes, ce qui fournit une source de lumière non-négligeable.

**: Si la victime, pour quelque raison que ce soit, n'a pas choisi d'option de combat, le bonus suivant sera utilisé pour toutes les attaques qui lui sont destinées.

***: Modificateur utilisé uniquement pour la compétence de Tir.

Dommages causés aux armes: Les dommages que subissent les armes lors d'une parade réussie ne sont pas cumulatifs. Soit les dommages sont directement supérieurs ou égaux à la solidité de l'arme, auquel cas elle se brise immédiatement. Soit ils sont inférieurs et rien ne se passe (on ne comptabilise pas les dommages ainsi causés).

Exemple: Karl vient de parer avec son arme l'attaque d'un guerrier Gadhar armé d'un épieu. Ce dernier a raté son coup et c'est son épieu qui encaisse les 12 points de dommages causés par la hache. L'épieu a une solidité de 10 et se rompt sous le choc. Si le Gadhar avait été armé d'un glaive (solidité: 20), il aurait tenu bon.

Effet de la force: Si un personnage possède une force inférieure ou égale à 7, les dommages qu'il peut causer avec une arme de contact sont décalés d'une colonne vers la gauche. Si un personnage possède une force comprise entre 15 et 20, les dommages qu'il peut causer avec une arme de contact sont décalés d'une colonne vers la droite. Si sa force est supérieure ou égale à 21, les dommages qu'il peut causer avec une arme de contact sont décalés de deux colonnes vers la droite. Une Force supérieure ou égale à 21 peut aussi permettre au personnage d'utiliser une arme à deux mains avec une seule main (voir le chapitre "Statistiques des armes").

Les armures: Chaque fois qu'une arme cause des points de dommages à une victime, il faut diminuer cette valeur de la protection de l'armure. Si l'arme possède une capacité de "Point faible", la protection est divisée par deux mais uniquement pour la résolution de cette attaque. Si une arme possède une capacité de "Point faible" et que le personnage qui frappe vient de réussir une attaque rapide critique, l'armure n'est pas comptabilisée du tout.

Rompre le combat: Si un personnage vient de réussir une esquive et que son adversaire vient de rater son attaque, il peut rompre le combat et se déplacer immédiatement de façon à ne pas être pris pour cible par le même adversaire le tour suivant. Si les deux adversaires tentent de réussir une défense (parade ou esquive), les deux protagonistes peuvent choisir de rompre le combat.

Le combat à cheval: Combattre à cheval est relativement simple. Cependant, le pourcentage de réussite d'une action lorsque le personnage est à cheval ne pourra pas excéder le pourcentage de base d'équitation du personnage. Ses adversaires pourront attaquer le personnage ou tout simplement le cheval qui sera, en toute logique, beaucoup plus facile à toucher. A ce sujet, la monture choisit aussi une tactique de combat bien que ce soit bien plus souvent une esquive qu'une attaque (sauf dans le cas des Chagars, les terribles chevaux carnivores des Piorads). Combattre à cheval permet aussi de bénéficier d'un bonus de charge plus important.

Le combat à plusieurs: Lorsque plusieurs personnages en attaquent un seul, le solitaire ne prend en compte que l'action de celui qu'il a décidé d'attaquer (ou de celui contre qui il souhaite se défendre) pour connaître son modificateur. Dans tous les cas on ne peut attaquer qu'une fois par tour ou ne se défendre (parade ou esquive) que contre un seul adversaire. Si le personnage vient de réussir une esquive et qu'il peut ainsi rompre le combat, il est toujours au contact avec les autres personnages (à moins que ceux-ci ne tiennent pas à poursuivre le combat).

Attaque à mains nues (et attaques provoquées par des animaux): Une parade réussie contre une attaque ratée causée par une partie du corps d'un animal ou d'un homme cause des dommages à l'attaquant. La localisation est bien évidemment celle d'où vient l'attaque (normalement un bras mais aussi la tête pour les morsures et les coups de boule ou une jambe pour les coups de pieds). On ne peut pas parer une attaque avec une partie du corps (sauf si l'attaque est elle aussi causée par une partie du corps).

Le tir: Les tirs à l'aide d'armes à distance se résolvent avant les attaques au contact, par ordre décroissant de Rapidité. Il faut cependant noter que le pourcentage de toucher de telles armes est modifié par la distance entre le tireur et la cible et par d'autres modificateurs répertoriés dans le chapitre "Statistiques des armes à distance".

Attaque par surprise: Lorsqu'un ou plusieurs personnages risquent d'être surpris par leurs adversaires, chacun devra réussir un jet de Repérage. Si le jet est raté, le personnage subira un malus de 50% à toute action qu'il entreprendra durant le premier tour de combat. Si le jet est réussi, le personnage pourra agir sans aucun malus.

Déplacement durant un tour de combat: La distance que peut parcourir un personnage ou une créature donnée dépend principalement de sa Rapidité (au moins durant la faible durée d'un tour de combat). Le petit tableau ci-dessous vous permettra de connaître ces distances. Les déplacements sont résolus par ordre décroissant de Rapidité.

Rapidité	Distances
1-2	1/1
3-4	2/1
5-6	3/1
7-8	4/2
9-10	5/2
11-12	6/3
13-14	7/3
15-16	8/4
17-18	9/4
19-20	10/5
21-22	11/5
+2	+1/+0.5

Ces distances sont exprimées en mètres. Le premier chiffre est à utiliser si le personnage ne porte aucune attaque durant le tour (une parade, une charge et une esquive sont possibles). Le deuxième chiffre est à utiliser si le personnage attaque durant le même tour (sauf s'il s'agit d'une charge). Ce deuxième chiffre est aussi utilisé lorsqu'un personnage vient de rompre le combat et se déplace immédiatement pour échapper à son adversaire.

7) Utilisation des pouvoirs

Un personnage porteur d'arme peut utiliser un nombre de pouvoirs infini par tour s'ils sont de nature défensive (ces pouvoirs prendront effet immédiatement, avant qu'aucune attaque ne soit résolue).

Si le pouvoir est de nature offensive (projection de flammes ou d'acide) ou informative (Détection de la vie), il ne pourra en utiliser qu'un seul par tour de combat et devra sélectionner une option de combat d'Esquive qui déterminera les modificateurs à apporter aux coups que ses adversaires seront susceptibles de lui donner. Le pouvoir prendra effet avec une initiative égale à la Rapidité du personnage majorée de sa Volonté.

Exemple: Karl souhaite utiliser, durant un tour de combat, son pouvoir de détection du danger. Il choisit pour ce faire une option de combat d'Esquive (bien qu'il n'esquivera aucune attaque durant ce tour) et le pouvoir prendra effet en 22 (9 pour la Rapidité + 13 pour la Volonté).

Certains pouvoirs offensifs (poison, acide, froid, etc...) sont utilisés en portant une attaque avec l'arme. Ces pouvoirs pourront être utilisés tous en même temps (le joueur devra choisir au début du tour ceux qu'il utilise) et ne prendront effet que lorsque le coup sera effectivement porté, à une initiative dépendant du type d'attaque effectuée.

8) Statistiques des armures

Armure	Protection
Casque	+2**
Cotte de mailles	8
Cuir	3
Cuir clouté	5
Demi-plaques	12*(10)
Fourrures	2
Heaume	+3**
Mailles + plaques	10*(8)
Plaque complète	15*(10)

*: Chaque fois qu'une telle armure arrête au moins un point de dommage, sa protection descend d'un point. Si ces dommages sont causés par une attaque critique, sa protection descend de deux points. Une fois arrivée à la valeur de protection indiquée entre parenthèses, l'armure ne perd plus aucun point de protection. Chaque point de protection perdu peut être réparé en passant deux heures à travailler et en réussissant un jet d'Artisanat (Vorozion).

**: Ce bonus est à ajouter à la valeur de l'armure portée par le personnage.

9) Statistiques des armes à distance

Nom	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Arbalète	0.3/t	0-10	11-30	31-60	61-300	H
Arc	1/t	0-8	9-25	26-50	51-250	F
Arc court	1/t	0-5	6-15	16-30	31-150	F
Arc long	1/t	0-10	11-30	31-60	61-300	G
Epieu	1/t	0-1	2	3-5	6-25	E
Francisque	1/t	0-1	2	3-4	5-20	E
Fronde	1/t	0-5	6-25	26-50	51-100	E
Javelot	1/t	0-2	3-5	6-10	11-50	D
Poignard	1/t	0-1	2	3-4	5-20	C

Cadence: Cadence de tir. 0.3/t signifie qu'il faut recharger l'arme pendant deux tours avant de tirer à nouveau. 0.5/t signifie qu'il faut recharger l'arme pendant un tour avant de tirer à nouveau. 1/t signifie que le possesseur d'une telle arme peut tirer un projectile par tour.

+25% (Portée courte): Distance, exprimée en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un bonus de 25%.

+00% (Portée moyenne): Distance, exprimée en mètres, à laquelle une cible peut être touchée sans aucun modificateur.

-25% (Portée longue): Distance, exprimée en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un malus de 25%.

-50% (Portée maximale): Distance, exprimée en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un malus de 50%.

Dommages: Dommages causés par l'arme à portée courte ou moyenne. Les dommages sont décalés d'une colonne vers la gauche si la cible est à portée longue et de deux colonnes si la cible est à portée maximale.

10) Effets des dommages

Dès qu'un personnage perd au moins un point de vie, il est blessé. Les blessures sont de deux types: Les blessures superficielles qui ne laissent aucune séquelle et qui ne gênent en rien le personnage et les blessures graves qui causent un évanouissement immédiat (au mieux) ou une mort rapide (au pire).

Dommages superficiels: Tant que les points de vie du personnage ne descendent pas en dessous de 1, les dommages ne sont pas graves et ne causent aucun malus ou effet annexe.

Dommages graves: Dès qu'une attaque cause assez de dommages pour que les points de vie de la cible descendent en dessous de 1, la cible subit une blessure grave. Le risque de mort sur le coup, le temps de récupération et les chances que l'attaque portée laisse des séquelles dépend de l'endroit où l'attaque qui a fait descendre les points de vie en dessous de 1 a été localisée. On consulte alors les quelques tables ci-dessous en prenant comme valeur chiffrée les dommages causés par l'attaque (une fois l'armure passée évidemment):

Tête	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	10%	10 minutes
4-6	Large balafre	10%	25%	1 journée
7-10	Plaie profonde	20%	75%	1 semaine
11-14	Blessure grave	50%	90%	1 mois
15-20	Arme plantée dans la tête	75%	100%	4 mois
21 et +	Tête tranchée	100%	?	?

Bras	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
15-20	Arme plantée dans le bras	15%	50%	1 semaine
21 et +	Bras coupé	25%	?	2 semaines

Jambe	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
15-20	Arme plantée dans la jambe	15%	50%	1 semaine
21 et +	Jambe coupée	25%	?	2 semaines

Torse	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
4-6	Large balafre	0%	10%	12 heures
7-10	Plaie profonde	10%	25%	1 semaine
11-14	Blessure grave	25%	50%	2 semaines
15-20	Arme plantée dans le torse	50%	75%	1 mois
21 et +	Torse transpercé	90%	100%	3 mois

Abdomen	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
4-6	Large balafre	0%	10%	8 heures
7-10	Plaie profonde	5%	20%	5 jours
11-14	Blessure grave	15%	40%	1 semaine
15-20	Arme plantée dans le corps	30%	60%	3 semaines
21 et +	Abdomen transpercé	75%	80%	1 mois

Le chiffre indiqué à gauche des tableaux ci-dessus représente les dommages causés par la dernière attaque qui vient de faire descendre les points de vie du personnage en dessous de 1. La table utilisée dépend de la localisation du coup.

Mort: Pourcentage de chance que la blessure cause la mort immédiate du personnage.

Séquelles: Pourcentage de chance que le personnage ne retrouve pas la pleine utilisation de la partie du corps touchée une fois le temps de guérison passé et ce de façon permanente.

Temps: Après une période d'évanouissement ou de coma égal à un dixième de cette valeur, le personnage reste en convalescence pendant les neuf-dixièmes restant. Durant ce temps, les compétences du personnage sont réduites de 25% et le personnage ne possède qu'un seul point de vie. Il récupère ensuite ses points à la même vitesse que s'il avait été blessé superficiellement.

Exemple: Karl vient d'encaisser 12 points de dommages dans le bras, qui lui font descendre ses points de vie en dessous de 0. Il s'évanouit immédiatement et a 10% de chances de mourir sur le coup et 25% de chances d'en garder des séquelles s'il survit.

Guérison: Les points de vie perdus sans que le total ne descende en dessous de 1 sont récupérés en utilisant la petite table suivante:

Endurance	Points récupérés par jour
5 ou moins	1d6-1
6-8	1d6
9-12	1d6+1
13-15	1d10
16-18	1d10+2
19-20	2d10
21 et +	3d10

Cette valeur reste valable même si le personnage travaille, se bat ou voyage. Les êtres vivants de Tanæphis sont très résistants comparés à ceux qui vivent sur terre. Un jet de Médecine réussi permet de faire récupérer 1d6+3 points de vie au patient et ce, au maximum une fois par semaine et par blessure.

Une réussite critique permettra de récupérer directement 10 points et un échec critique causera 1d6 points de dommages au patient (l'armure ne compte pas).

Séquelles: Chaque fois qu'un personnage est victime d'une blessure grave et que le maître de jeu (aidé des quelques tables ci-dessus) détermine que le personnage est victime d'une séquelle, il voit certaines de ses caractéristiques de base réduire d'un ou deux points. Les valeurs qui baissent dépendent de la partie du corps touchée (jet d'un d%):

Tête	Résultat
01-25	Perception -2
26-50	Rapidité -1
51-00	Volonté -1

Bras	Résultat
01-25	Agilité -2
26-00	Rapidité -1

Jambe	Résultat
01-75	Agilité -1
76-00	Rapidité -2

Torse	Résultat
01-25	Agilité -1
26-50	Endurance -2
51-75	Force -1
76-00	Rapidité -1

Abdomen	Résultat
01-25	Agilité -1
26-50	Endurance -1
51-75	Force -2
76-00	Rapidité -1

Une fois la caractéristique réduite (et ce de façon permanente), n'oubliez pas de réduire les bonus accordés par cette caractéristique en conséquence (si besoin est).

Exemple: Karl vient de survivre à sa blessure grave au bras mais en garde des séquelles. Il jette un dé de pourcentage sur la table adéquate ci-dessus et obtient un 36. Il perd définitivement 1 point de rapidité.

11) Exemples de combat

Le combat étant un art très subtil et très important dans Bloodlust©, il est primordial de bien comprendre toutes les procédures utilisées dans un tel cas. Nous allons donc suivre, tour par tour, un duel armé entre deux porteurs d'armes, notre désormais célèbre Karl et un Thunk armé d'un cimeterre magique.

Karl Grissburg	
Attaque brutale	60%
Attaque normale	15%
Feinte	10%
Parade	35%
Dommages	J
Initiative	4
Armure	3 (+5)
Points de vie	26

Thaï-San	
Attaque normale	10%
Feinte	15%
Esquive	25%
Parade	15%
Feinte	45%
Dommages	G
Initiative	15
Armure	2 (+5)
Points de vie	20

***Tour de combat N°1**: Le Piorad choisit, pour sa première action, une attaque brutale. Le Thunk, quant à lui, choisit une feinte. L'initiative du Piorad est de donc de -1 (4-5) et celle du Thunk est de 5 (15-10). Le pourcentage de réussite du Piorad est de 70% (60+10) et celui du Thunk est de 65% (45+20).*

Le Thunk jette les dés, obtient un 80 et rate sa cible.
Le Piorad jette les dés et obtient un 63. Il touche. Les dommages sont localisés dans l'abdomen (36) et déterminés sur la colonne K (J + 1). Le Thunk subit 12 points de dommages. Son armure et sa protection magique le protègent de 7 points. Il subit donc 5 points de dommages.

***Tour de combat N°2**: Le Piorad choisit, pour sa deuxième action, une attaque brutale. Le Thunk, quant à lui, choisit une esquive. L'initiative du Piorad est de donc de -1 (4-5). Le pourcentage de réussite du Piorad est de 50% (60-10) et celui du Thunk est de 25%.*

Le Piorad jette les dés, obtient un 45 et touche sa cible.
Le Thunk jette les dés à son tour pour éviter d'être touché par la hache de Karl. Il obtient 18 et esquive l'attaque.

***Tour de combat N°3**: Le Piorad choisit, pour sa troisième action, une attaque brutale (incontrôlée). Le Thunk, quant à lui, choisit une nouvelle esquive. L'initiative du Piorad est de donc de -1 (4-5). Le pourcentage de réussite du Piorad est de 90% (100-10) et celui du Thunk est de 25%.*

Le Piorad jette les dés, obtient 68 et touche sa cible.
Le Thunk jette les dés à son tour pour éviter l'attaque. Il obtient 32 et rate.
Les dommages sont donc localisés dans le bras gauche (86) et sont déterminés sur la colonne K (J + 1). Le Thunk subit 32 points de dommages. Son armure et sa protection magique le protègent de 7 points. Il encaisse donc 25 points de dommages qui font descendre ses points de vie en dessous de 0.
En consultant la table adéquate (blessure grave au bras) on voit que le bras de ce dernier est coupé. Un dé de pourcentage jeté alors par le maître de jeu indique 21 et provoque la mort immédiate du Thunk.

Nous venons d'assister à la mort d'un guerrier Thunk en moins de 18 secondes. Le Piorad n'a pas été touché une seule fois mais ses compétences de combat étaient vraiment plus élevées que celles de son adversaire. Comme vous avez pu le remarquer, c'est un des pouvoirs de l'arme qui a permis à Karl de triompher. Gageons qu'il n'aura pas toujours cette chance.

Etudions maintenant un type de combat beaucoup moins glorieux mais bien plus efficace: celui qui met en jeu des armes à distance. Nous sommes en présence d'un archer Vorozion et de notre héros, le Piorad porteur d'arme. Les caractéristiques de Karl sont toujours les mêmes. Voici celles de son adversaire:

Archer Vorozion	
Tir	25%
Esquive	10%
Dommages	F
Initiative	10
Armure	8
Points de vie	20

Les deux adversaires sont séparés de 25 mètres (ce qui correspond à la portée normale de l'arc). Karl possède une caractéristique de Rapidité de 9 et peut donc se déplacer de 5 mètres par tour (en courant). Avant d'être au contact, notre archer peut donc lui décocher 5 flèches.

Premier jet de toucher à 25 mètres (compétence utilisée: Tir (25%), modificateur (Cible mobile: -10%)). Total: 15%, résultat des dés: 53. Cible ratée.

Deuxième jet de toucher à 20 mètres (compétence utilisée: Tir (25%), modificateur (Cible mobile: -10%)). Total: 15%, résultat des dés: 78. Cible ratée.

Troisième jet de toucher à 15 mètres (compétence utilisée: Tir (25%), modificateur (Cible mobile: -10%)). Total: 15%, résultat des dés: 11. Cible touchée. Les dommages sont calculés sur la colonne F (avec un 1 = 2 points de dommages). Le Piorad ne subit aucun dommage (il est protégé par 8 points d'armure).

Quatrième jet de toucher à 10 mètres (compétence utilisée: Tir (25%), modificateur (Cible mobile: -10%)). Total: 15%, résultat des dés: 92. Cible ratée.

Cinquième jet de toucher à 5 mètres (compétence utilisée: Tir (25%), modificateur (Cible mobile: -10%), Portée courte (+25%)). Total: 40%, résultat des dés: 38. Cible touchée. Les dommages sont calculés sur la colonne F (avec un 8 = 12 points de dommages). Le Piorad en encaisse 4 (12-8) et continue sa charge.

Cela ne suffit bien entendu pas pour arrêter notre sympathique Piorad. Le combat au contact qui va suivre sera certainement fatal au tireur et bien trop violent pour que l'on puisse se permettre de le décrire plus en détail.


VAR
ANDA '91

C) Annexes

Bien qu'une grande partie des règles consiste en la description des nombreux pouvoirs possédés par les armes, il est quelques règles importantes qu'il ne faut pas négliger et que tout maître de jeu sérieux se devra de connaître.

1) Animaux

Bien que les animaux qui vivent sur Tanæphis ressemblent forts à ceux qui vivent sur notre bonne vieille terre (ou qui y vivaient), beaucoup sont de puissantes machines à tuer qui luttent pour survivre. L'effet des lunes sur le comportement oblige nombre de races à opérer une sélection naturelle draconienne sous peine de voir la race disparaître complètement. Les quelques statistiques et descriptions qui suivent vous décriront en détail les créatures les plus communes (et les plus méchantes).

Les valeurs de base données correspondent à un individu moyen de la race décrite. Le petit tableau ci-dessous vous permettra de créer des animaux plus puissants et qui pourront être vraiment dangereux pour les joueurs. N'oubliez pas que les compétences de base des animaux sont modifiées si les caractéristiques qui y ont trait sont particulièrement hautes ou basses (comme pour les humains). Si vous modifiez ces caractéristiques (pour créer, par exemple, un animal exceptionnel), n'oubliez pas non plus de modifier les compétences.

Type d'animal	Caractéristiques	Comp. de combat	Comp. secondaires
Grand mâle	+2 points	+10%	+10%
Chef de meute	+4 points	+20%	+20%
Solitaire	+6 points	+30%	+30%

Pour rendre un animal encore plus dangereux, rien ne vous empêche de le transformer en monstre (voir chapitre "Monstres"), encore faut-il trouver une raison valable pour sa présence dans le lieu où les joueurs vont le rencontrer.

Chagar



FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	18	12	10	12	12

Compétences de combat:			
Attaque brutale	20%	+35%	55%
Attaque normale	10%	-	10%
Attaque rapide	5%	-	5%
Esquive	10%	-	10%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	15%	-	15%
Course	25%	+15%	40%
Discrétion	5%	-	5%
Nage	5%	+15%	20%
Repérage	15%	-	15%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	36		
Dommages	F	+2	H
Initiative	+2		12
Armure	2		

Description: Les Chagars ressemblent de loin à de lourds chevaux de guerre mais possèdent en plus une mâchoire couverte de dents puissantes. Ce sont en effet des créatures carnivores qui en plus de leurs puissants modes d'attaque possèdent une carapace composée principalement de poils tassés à force de se rouler dans les mares de boue.

Mode de vie et comportement: Les Chagars, à la différence d'autres prédateurs, vivent en solitaire et chassent à l'affût. Cette tactique peut paraître assez ridicule pour un cheval carnivore mais la puissance pure de cet animal en fait un prédateur impitoyable. Les Chagars ne se réunissent en couples que durant certaines phases de lunes. Ils ne se reproduisent pas en captivité et un Piorad qui perd son Chagar doit immédiatement partir seul dans les coins les plus reculés de Tanæphis pour en attraper un autre. Si le Piorad s'y refuse, il est immédiatement exécuté par les autres guerriers de la tribu et dévoré par les Chagars.

Utilisation: Les Chagars sont les montures privilégiées des Piorads. Aucune autre race de Tanæphis ne possède la compétence nécessaire pour en diriger un. Certains porteurs d'armes sont l'exception qui confirme cette règle.

Cheval



FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	16	14	10	10	8

Compétences de combat:			
Attaque brutale	10%	+25%	35%
Attaque normale	10%	+5	15%
Attaque rapide	10%	-	10%
Esquive	15%	-	15%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	25%	+5%	30%
Course	40%	+10%	50%
Discrétion	10%	+5%	15%
Nage	5%	+10%	15%
Repérage	15%	-	15%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	32		
Dommages	D	+2	F
Initiative	-2		8
Armure	0		

Description: Les chevaux de Tanæphis ressemblent aux chevaux terrestres. C'est plus leur mentalité qui est différente: Ils sont plus violents, plus méchants et plus résistants (surtout) que ceux que nous connaissons.

Mode de vie et comportement: Il ne reste que très peu de chevaux en liberté. La plupart vivent dans des réserves créées spécialement pour eux par les Vorozions. Il arrive néanmoins que certains groupes se forment dans la nature. Ils ne sont, pour la plupart, pas assez nombreux pour résister longtemps aux attaques des prédateurs.

Utilisation: La plupart des peuplades de Bloodlust© utilisent les chevaux comme montures bien que seuls les Vorozions savent exactement comment les élever pour obtenir les meilleurs animaux. La cavalerie Vorozion est donc beaucoup plus performante que celles des autres peuples (sauf celle des Piorads bien entendu!). En combat, les chevaux Vorozions sont dotés d'armures à mi chemin entre le cuir clouté et la cotte de maille qui les protègent efficacement (protection: 6).

Poney



FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	16	14	10	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	5%	+10%	15%
Attaque normale	5%	+10%	15%
Attaque rapide	10%	+5%	15%
Esquive	25%	+5%	30%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	30%	+10%	40%
Course	55%	-	55%
Discrétion	20%	+10%	30%
Nage	10%	-	10%
Repérage	25%	-	25%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	24		
Dommages	D	+1	E
Initiative	+0		14
Armure	0		

Description: Le poney de Tanæphis est un petit cheval robuste, rapide et qui supporte très bien le froid grâce à son pelage important et épais. Il est le plus souvent de couleur beige bien que certains individus noirs et/ou blancs aient été aperçus.

Mode de vie et comportement: Les poneys ne vivent que très rarement en liberté, les plus grandes meutes étant surveillées par les Thunks qui les protègent contre les incursions toujours très meurtrières des Chagars et des loups. Ils sont herbivores et leur seule tactique de combat reste la fuite.

Utilisation: Les Thunks utilisent ces créatures pour se déplacer et esquiver les attaques des Piorads. Néanmoins, en combat, il faut vraiment que le poney se sente menacé pour qu'il sélectionne une action de combat autre qu'une esquive.

Loup



FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	10	12	14	14	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	5%	+5%	10%
Attaque normale	10%	-	10%
Attaque rapide	25%	+5%	30%
Esquive	20%	+5%	25%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	20%	-	20%
Course	20%	-	20%
Discrétion	25%	-	25%
Nage	10%	-	20%
Repérage	25%	+5%	30%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	20	
Dommages	F	
Initiative	+1	15
Armure	0	

Description: Les loups de Bloodlust© sont des carnivores de grande taille (imaginez un loup terrestre de plus de 100 kilogrammes) qui vivent et chassent en meute. Ils ont les yeux rouges et un pelage qui varie selon les saisons (Brun en été, marron au printemps et beige en hiver ou en automne).

Mode de vie et comportement: Les loups sont carnivores et préfèrent de loin chasser le cheval que l'humain. Ils n'ont pas peur du feu et la seule façon de les faire fuir est de tuer plus de la moitié de la meute. Ils vivent aussi bien au nord que dans les régions plus tempérées de Tanæphis.

Utilisation: Certaines troupes d'élite Thunks les utilisent pour combattre les Piorads. Ce sont en effet les seuls animaux qui peuvent combattre des Chagars sans avoir trop peur. Elever un loup pour qu'il n'attaque pas l'homme est un procédé de longue haleine et les maîtres-loups Thunks sont tout de même très rares.

Lézard des marais



FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	10	8	8	8

Compétences de combat:

Attaque brutale	25%	-	25%
Attaque normale	10%	-	10%
Attaque rapide	25%	-5%	20%
Esquive	10%	-5%	5%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-	5%
Course	5%	+5%	10%
Discrétion	30%	-	30%
Nage	30%	+5%	35%
Repérage	10%	-5%	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	28	
Dommages	H	
Initiative	-3	5
Armure	6	

Description: Le lézard des marais se présente sous la forme d'un gros lézard vert de la taille d'un alligator (4 à 6 mètres). Il dispose d'une mâchoire couverte de petites dents acérées et d'une longue queue qui lui permet de se déplacer dans l'eau avec aisance. Court sur patte, il préfère de loin combattre dans l'eau que sur terre.

Mode de vie et comportement: Le lézard des marais est un prédateur très célèbre du sud de Tanæphis. Il vit non seulement dans les marais (d'où le nom) mais aussi au bord de tous les cours d'eau de la région. Il est principalement solitaire bien que son taux de natalité important fait qu'il n'est pas rare d'en rencontrer un tous les 100 mètres dans une région où il n'est pas chassé assez souvent. Il chasse principalement (à l'affût) les poissons ou tous autres animaux qui font l'erreur d'entrer dans l'eau non loin de son repère. Lors de phases de lunes particulièrement critiques, il peut s'engager à l'intérieur des terres et attaquer les villages Gadhars.

Utilisation: Il arrive que certaines tribus Gadhars utilisent ces créatures pour la guerre. Elles sont tout de même très lunatiques et causent souvent autant de dommages dans les rangs adverses que dans ceux qui tentent de les diriger.

Chien de guerre



FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	10	10	12	10

Compétences de combat:

Attaque brutale	20%	+10%	30%
Attaque normale	15%	-	15%
Attaque rapide	10%	-	10%
Esquive	15%	-	15%

Compétences secondaires:

Acrobatie	10%	-	10%
Course	10%	+5%	15%
Discrétion	15%	-	15%
Nage	10%	+5%	15%
Repérage	20%	-	20%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	28		
Dommages	E	+1	F
Initiative	+0		10
Armure	1		

Description: Les chiens de guerre se présentent sous la forme de gros molosses à mi-chemin entre le berger allemand et le bas-rouge. Côté mentalité, on est tout de même plus proche du pit-bull que du caniche.

Mode de vie et comportement: Race relativement jeune, les chiens de guerre sont les descendants des chiens de compagnie Derigions qui ont dégénéré aussi vite que leurs maîtres durant la chute de cet empire. Alors que la plupart des Derigions dédaignaient leurs animaux de compagnie à poils pour se tourner de plus en plus vers les oiseaux qui correspondaient déjà plus à leur mode de vie décadent, les chiens se retrouvèrent nombreux à la rue, devant se battre pour survivre. 95% de ces animaux moururent sous les coups des loups ou des Chagars mais les 5% qui restent sont devenus de vraies bêtes de combat qui n'ont rien à envier à la férocité des animaux sus-cités.

Utilisation: De nombreuses peuplades, et en particulier les Piorads, utilisent des chiens de guerre après les avoir dotés d'une armure de cuir clouté à leurs mensurations (protection: 5).

Ours blanc



FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	16	8	8	12	12

Compétences de combat:

Attaque brutale	25%	+40%	65%
Attaque normale	15%	-5%	10%
Attaque rapide	5%	-5%	5%
Esquive	10%	-5%	5%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	10%	+10%	20%
Discrétion	10%	-5%	5%
Nage	20%	+10%	30%
Repérage	15%	-5%	10%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	32		
Dommages	G	+2	I
Initiative	-2		6
Armure	1		

Description: L'ours blanc de Tanæphis est très proche de sa version terrienne. Il est simplement un tout petit peu plus gros (quelques dizaines de kilogrammes de plus) et vit dans des groupes plus importants (une vingtaine d'individus), donc plus dangereux

Mode de vie et comportement: Les ours blancs vivent dans toute la moitié nord de Tanæphis. Ce sont les seuls prédateurs capables de tuer un Chagar en combat singulier. Ces derniers sont d'ailleurs une source de nourriture importante (ils consomment aussi de très grandes quantités de poissons qu'ils pêchent dans les cours d'eau de faible taille). Un ours blanc vit environ 20 ans s'il ne meurt pas avant cela lors d'un combat contre un Chagar.

Utilisation: Les Thunks utilisent surtout les os et la fourrure des ours blancs pour leurs vêtements et leurs armes. Certaines troupes d'élite utilisent des traîneaux de combat tirés par des ours avec une efficacité toute relative (le seul individu ayant réellement réussi à apprivoiser des ours était un Alweg (mi-Thunk, mi-Vorozion), se faisait appeler "l'homme aux ours" et qui est mort en 452 lors d'une bataille contre des Piorads.

Mammouth



FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	20	8	8	8	10

Compétences de combat:

Attaque brutale	10%	+45%	55%
Attaque normale	5%	-5%	5%
Attaque rapide	5%	-5%	5%
Esquive	5%	-5%	5%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	15%	+20%	35%
Discrétion	5%	-5%	5%
Nage	5%	+20%	25%
Repérage	5%	-5%	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	40		
Dommages	F	+2	H
Initiative	-5		3
Armure	2		

Description: Cet animal d'assez faible taille (malgré toutes les rumeurs, les mammouths n'ont jamais été plus gros que des éléphants) est néanmoins une créature avec qui il ne faut pas discuter ou tout du moins pas sans être un porteur d'arme.

Mode de vie et comportement: Herbivores pacifistes lorsqu'ils ne sont pas attaqués ou gênés par des êtres humains ou par leurs préda-

teurs naturels (le plus souvent des tigres aux dents de sabre), les mammouths vivent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils sont plutôt sédentaires et se contentent d'émigrer lorsqu'ils ne trouvent plus de nourriture.
Utilisation: Quelques rares peuplades utilisent les mammouths comme bêtes de trait et éventuellement comme des créatures de combat (bien que leur force soit considérable, les mammouths sont très difficiles à contrôler et prennent peur très facilement) ce qui limite leur utilisation effective. C'est aussi la principale source de nourriture des Gadhars (ceux qui ne vivent pas trop près de la jungle).

Rhinocéros laineux

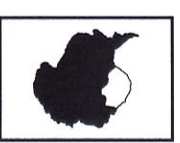


FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	20	8	8	6	12

Compétences de combat:			
Attaque brutale	20%	+45%	65%
Attaque normale	10%	-5%	5%
Attaque rapide	5%	-5%	5%
Esquive	5%	-5%	5%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	5%	+20%	25%
Discrétion	5%	-5%	5%
Nage	5%	+20%	25%
Repérage	5%	-10%	5%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	40		
Dommages	E	+2	G
Initiative	-3		5
Armure	2		

Description: Le rhinocéros laineux n'est pas aussi laineux qu'il n'y parait. Il est très poilu pour résister au froid et cette dite fourrure lui permet aussi de résister très efficacement aux coups.
Mode de vie et comportement: D'un caractère lunatique, le rhinocéros laineux est un adversaire très dangereux surtout lorsqu'il est en danger (il l'est heureusement très rarement). Les rhinocéros vivent en groupes de 3 ou 4 individus et sont nomades durant une grande partie de l'année. Ils ne restent longtemps à un seul endroit que lorsque les femelles mettent bas et élèvent leurs petits durant les 2 ou 3 premiers mois de leur existence. Ils vivent dans tout le nord de Tanæphis.
Utilisation: Les rhinocéros sont encore plus difficiles à apprivoiser et encore plus difficiles à utiliser en combat que les mammouths. Leur seul intérêt est donc la viande qu'ils peuvent fournir aux humains qui les chassent.

Tigre aux dents de sabre

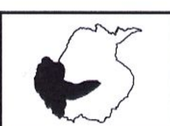


FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	14	12	14	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	10%	+15%	25%
Attaque normale	15%	+5%	20%
Attaque rapide	10%	-	10%
Esquive	15%	-	15%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	15%	+5%	20%
Course	20%	+5%	25%
Discrétion	25%	+5%	30%
Nage	5%	+5%	10%
Repérage	15%	+5%	20%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	28		
Dommages	F	+1	G
Initiative	+2		14
Armure	0		

Description: Cet animal, de la taille d'un lion, ressemble à s'y méprendre à un croisement entre une panthère et un lion. Il est de plus doté d'immenses canines acérées qui lui servent à taillader les animaux qu'il attaque et dont il se nourrit.
Mode de vie et comportement: Cet animal chasse à courre tous les herbivores qu'il est capable de rattraper à la course et plus particulièrement les antilopes et les polacs. Lorsque les tigres chassent en groupe, ils réussissent même à tuer des mammouths et des rhinocéros. On trouve des tigres aux dents de sabre sur tout le continent (mais de moins en moins dans les régions pacifiées par les Vorozions).
Utilisation: Aucun tigre à dents de sabre n'a jamais été apprivoisé. Des rumeurs courent sur leur utilisation dans des arènes clandestines à Pôle mais aucune preuve n'est venue étayer cette affirmation.

Diatrima



FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	12	14	14	14	12

Compétences de combat:			
Attaque brutale	10%	+20%	30%
Attaque normale	10%	+5%	15%
Attaque rapide	20%	+5%	25%
Esquive	10%	+5%	15%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	10%	+5%	15%
Course	25%	-	25%
Discrétion	5%	+5%	10%
Nage	5%	-	5%
Repérage	10%	+5%	15%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	24		
Dommages	F	+1	G
Initiative	+1		15
Armure	0		

Description: Ce gros oiseau aptère ressemble à un croisement entre une autruche très musclée et un aigle royal. C'est un prédateur très dangereux des savanes de Tanæphis. Un oiseau mâle pèse environ 350 kilogrammes et mesure 2m50 au garrot.
Mode de vie et comportement: Ces animaux vivent presque tout le temps en solitaire sauf durant la période des amours qui dure à peine 15 jours et où les mâles adultes sont de très mauvais caractère (on les comprend, il n'y a jamais assez de femelles pour tout le monde). A part durant cette période de l'année, les diatrimas sont quand même de terribles prédateurs mais qui hésitent à attaquer les êtres humains, sauf lorsqu'ils sont seuls.
Utilisation: Quelques tribus de Sekekers ont tenté de les apprivoiser mais jusqu'à présent sans succès. Restez quand même sur vos gardes. Si ces terribles guerrières arrivaient enfin à utiliser ces oiseaux comme montures, elles possèderaient un potentiel offensif encore plus terrifiant.

Ryan



FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	12	12	10	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	15%	+10%	25%
Attaque normale	10%	-	10%
Attaque rapide	5%	-	5%
Esquive	15%	-	15%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	25%	-	25%
Course	10%	+5%	15%
Discrétion	10%	-	10%
Nage	5%	+5%	10%
Repérage	10%	-	10%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	28		
Dommages	E		
Initiative	+1		13
Armure	0		

Description: Un des rares primates de Tanæphis de taille supérieure à celle d'un humain, ces grands singes sont paradoxalement assez intelligents. Ils sont le plus souvent couverts d'une fourrure marron mais les individus noirs et/ou blancs existent. Ils utilisent même des armes rudimentaires et des outils.
Mode de vie et comportement: Ces singes vivent en communauté d'une trentaine d'individus. Ils sont omnivores mais refusent de prendre des risques pour chasser. Ils consomment donc plutôt des fruits et de petits animaux faciles à attraper. Ils sont assez pacifiques et sont toujours prêts à fuir plutôt que de combattre. Néanmoins, lorsque la violence est la seule solution, ils sont loin d'être manchots (ou pingouins).
Utilisation: Toutes les tentatives d'élevage de cet animal dans un but guerrier se sont toujours soldées par des échecs. Utiliser ces créatures dans une bataille rangée n'est ni efficace ni très intelligent.

Glyptodon



FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	30	8	12	8	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	20%	+30%	50%
Attaque normale	5%	-5%	5%
Attaque rapide	5%	-	5%
Esquive	5%	-	5%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	5%	+45%	50%
Discrétion	5%	-5%	5%
Nage	5%	+45%	50%
Repérage	5%	-5%	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	60		
Dommages	E	+2	G
Initiative	-5		7
Armure	8		

Description: Le glyptodon ressemble à un énorme tatou de plusieurs centaines de kilogrammes. Il possède en plus une queue cuirassée dont il se sert pour frapper ses adversaires.

Mode de vie et comportement: Le glyptodon est un herbivore pacifique mais qui a horreur d'être dérangé. Il vit en regroupement de plusieurs dizaines d'individus et possède une terrible tactique d'attaque de groupe. La seule chance que peuvent avoir les prédateurs qui voudraient en tuer un serait de le séparer du reste de sa tribu.

Utilisation: Il n'existe aucune utilisation connue de glyptodons vivants. Sa carapace permet néanmoins de créer de superbes armures ouvragées dont le potentiel de protection est loin d'être négligeable (protection: 6) et qui donnent un "look" barbare à l'ensemble. Seules les tribus Gadhars et Sekekers utilisent ce type d'armure de façon régulière.

Monoclonius



FO	EN	AG	RA	PE	VO
32	26	8	8	8	12

Compétences de combat:

Attaque brutale	20%	+50%	70%
Attaque normale	10%	-5%	5%
Attaque rapide	10%	-5%	5%
Esquive	5%	-5%	5%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	10%	+35%	45%
Discrétion	5%	-5%	5%
Nage	5%	+35%	40%
Repérage	5%	-5%	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	52		
Dommages	F	+2	H
Initiative	-5		3
Armure	10		

Description: Le monoclonius est comme son nom l'indique (pour les férus de latin), une version à une corne du très célèbre tricératops (un gros dinosaure taciturne mais herbivore qui possède une collerette en os dotée de trois grandes cornes).

Mode de vie et comportement: Le Monoclonius est une des plus rares créatures de la jungle Gadhar. Elle est réellement terrifiante en combat mais elle reste heureusement calme la plupart du temps. Lors de la période des amours, il ne faut cependant pas déranger les jeunes couples qui se forment (et qui se séparent une fois la ponte effectuée).

Utilisation: Même s'il serait en effet très intéressant pour les Gadhars d'utiliser ces créatures en combat, elles sont trop rares et trop blindées pour pouvoir être emprisonnées en vue de leur utilisation future. Les Vorozions pourraient surement créer des armures à l'aide de la peau et des os de telles créatures mais ces animaux sont trop rares pour que des artisans de ce peuple arrivent à obtenir une carcasse utilisable.

Deinonychus



FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	14	14	16	14	10

Compétences de combat:

Attaque brutale	15%	+25%	40%
Attaque normale	15%	+5%	20%
Attaque rapide	15%	+10%	25%
Esquive	20%	+10%	30%

Compétences secondaires:

Acrobatie	10%	+5%	15%
Course	45%	+5%	50%
Discrétion	5%	+5%	10%
Nage	5%	+5%	10%
Repérage	15%	+5%	20%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	28		
Dommages	F	+2	H
Initiative	+2		18
Armure	2		

Description: Le deinonychus est une sorte de version naine du tyrannosaure terrestre. Il est particulièrement musclé, fin et très rapide. Il pèse à peine 50 kilogrammes pour une taille qui atteint quelquefois 1m70 au garrot.

Mode de vie et comportement: C'est un carnivore violent et cruel dont le seul passe-temps semble être la chasse. Il vit en groupes de 20 à 30 individus qui chassent ensemble et qui, une fois la proie tuée, n'hésitent pas à se battre pour obtenir les meilleurs morceaux. Lors d'une rencontre avec un tel groupe, le seul salut est le combat car leur rapidité est bien plus importante que celle de n'importe quel être humain.

Utilisation: Toutes les tentatives d'utilisation de ces créatures en combat se sont soldées par des échecs. Les deinonychus sont trop hyper-actifs et violents pour être apprivoisés.

Polac



FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	30	8	4	8	4

Compétences de combat:

Attaque brutale	5%	+45%	50%
Attaque normale	5%	-5%	5%
Attaque rapide	5%	-15%	5%
Esquive	5%	-15%	5%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-5%	5%
Course	5%	+45%	50%
Discrétion	5%	-5%	5%
Nage	5%	+45%	50%
Repérage	5%	-5%	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	60		
Dommages	D	+2	F
Initiative	-3		1
Armure	0		

Description: Herbivore universel du continent de Tanæphis, le polac ressemble à un gros boeuf idiot et lent qui ne dépasse pas 1m70 au garrot mais qui pèse quelquefois plusieurs tonnes. Les polacs existent en plusieurs couleurs bien que le marron foncé soit la plus commune.

Mode de vie et comportement: Les polacs ont presque complètement disparus dans leur milieu naturel. Leur trop faible combativité et leur lâcheté maladive ne leur a pas permis de survivre dans le monde cruel de Bloodlust©. Ils sont tous de même très communs dans les fermes Vorozions et Derigions.

Utilisation: L'élevage des polacs est vraiment à la portée de tout le monde et de n'importe quel paysan. Cet élevage est cependant très mal vu de ceux qui préfèrent les animaux plus durs à entretenir mais dont la viande est beaucoup plus fine (vaches, moutons, porcs). D'où les célèbres insultes Vorozions: "T'as été élevé comme un polac" ou, pour les guerriers peureux: "T'es lâche comme un polac". Notez aussi qu'un polac représente une unité de distance qui représente environ 10 kilomètres (la distance que parcourt un polac en une journée).

Serpent d'eau



FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	20	10	16	10	10

Compétences de combat:

Attaque brutale	10%	+30%	40%
Attaque normale	10%	-	10%
Attaque rapide	10%	+10%	20%
Esquive	10%	+10%	20%

Compétences secondaires:

Acrobatie	5%	-	5%
Course	10%	+20%	30%
Discrétion	5%	-	5%
Nage	30%	+20%	50%
Repérage	5%	-	5%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	40		
Dommages	F	+2	H
Initiative	+2		18
Armure	1		

Description: Les serpents géants qui vivent dans les régions chaudes de Tanæphis sont presque tous aquatiques. Leur grande taille (quelquefois plus de 20 mètres) serait un trop gros handicap sur terre.

Mode de vie et comportement: Ils chassent à l'affût et ne sont que très rarement venimeux (si c'est le cas, la puissance du poison sera égale à l'endurance du serpent et il affectera toute victime mordue ayant subi au moins un point de dommage une fois l'armure traversée). Un serpent géant vit environ 100 ans et ne se nourrit qu'à peu près une fois par mois.

Utilisation: Certaines arènes de Pôle utilisent régulièrement des serpents géants, et il est très rare qu'ils servent à autre chose à part, une fois morts, à fabriquer de superbes vêtements avec leur peau.

Ours Nandi



FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	16	16	10	14

Compétences de combat:			
Attaque brutale	15%	-	15%
Attaque normale	5%	+10%	15%
Attaque rapide	15%	+10%	25%
Esquive	15%	+10%	25%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	10%	+10%	20%
Course	15%	-	15%
Discrétion	20%	+10%	30%
Nage	5%	-	5%
Repérage	20%	-	20%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	24		
Dommages	G		
Initiative	+5		21
Armure	1		

Description: Sous ce nom trompeur se cache une créature très dangereuse et heureusement très rare des plaines Vorozions. A mi-chemin entre la hyène et le glouton (peut-on imaginer ce croisement contre-nature?), ce carnivore pèse à peine 100 kilogrammes et se nourrit de tout être vivant qui passe à sa portée.
Mode de vie et comportement: Mus par on ne sait quel besoin, les ours nandis (qui vivent heureusement en solitaire) font régulièrement des descentes dans les villages Vorozions et même quelquefois dans les faubourgs de Pôle. Ils fouillent alors dans les poulaillers, les étables et même quelquefois dans les berceaux des enfants. Ils tuent tout ce qu'ils ne dévorent pas sur le champ. Violents et nerveux, ils n'hésitent pas à attaquer les humains qui se mettraient sur leur chemin. Dans la nature, la rencontre avec un ours nandi tient principalement de la chance (ou de la malchance) puisqu'il est très rare et uniquement nocturne. Les ours Nandi creusent de longs terriers où ils passent leurs journées à l'abri des regards indiscrets.
Utilisation: Aucune. A part souhaiter à vos ennemis une rencontre avec une de ces créatures. Les Vorozions utilisent aussi une expression qui représente pour eux la pire chose qui puisse arriver: "C'est comme une descente de nandi".

Glouton

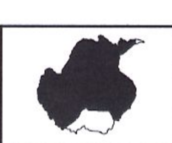


FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	14	14	14	14	14

Compétences de combat:			
Attaque brutale	10%	+5%	15%
Attaque normale	5%	+5%	10%
Attaque rapide	15%	+5%	20%
Esquive	15%	+5%	20%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	10%	+5%	15%
Course	10%	+5%	15%
Discrétion	10%	+5%	15%
Nage	10%	+5%	15%
Repérage	10%	+5%	15%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	28		
Dommages	F		
Initiative	+2		16
Armure	0		

Description: Moins méchants que les ours nandis, les gloutons font irrésistiblement penser à des blaireaux géants. Un glouton adulte pèse 50 kilogrammes (uniquement des nerfs et du muscle). Ils sont la plupart du temps noirs et possèdent de grandes bandes blanches qui les font vraiment ressembler à des blaireaux.
Mode de vie et comportement: Ils sont voraces, omnivores et passent leur temps à chercher de la nourriture. Ils sont nocturnes et passent leurs journées à dormir dans des terriers qu'ils prennent le temps de creuser dans un terrain particulièrement meuble. A la différence des ours nandis, les gloutons détestent la proximité des humains et n'entrent jamais dans un de leur village. Ils ont quand même un très sale caractère et ne refuseront pas un combat avec un être humain ou quelque autre créature que ce soit.
Utilisation: Aucune utilisation connue.

Aigle



FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	16	10	18	10

Compétences de combat:			
Attaque brutale	5%	-	5%
Attaque normale	5%	+10%	15%
Attaque rapide	15%	-	15%
Esquive	25%	-	25%
Compétences secondaires:			
Acrobatie	25%	+10%	35%
Course	10%	-	10%
Discrétion	5%	+10%	15%
Nage	5%	-	5%
Repérage	40%	+15%	55%
Caractéristiques secondaires:			
Points de vie	20		
Dommages	D		
Initiative	10	+2	12
Armure	0		

Description: Bien qu'il ressemble à l'aigle terrestre, celui de Tanæphis est beaucoup plus gros et bien plus musclé. Sa vue reste son point fort et il est capable de repérer une proie à plus de 200 mètres (même une victime aussi petite qu'un rat). Un aigle adulte fait à peu près 2,5 mètres d'envergure.
Mode de vie et comportement: Les aigles, dans leur milieu naturel, vivent dans les plus hautes branches des arbres ou au sommet des plus hautes montagnes. Ils sont carnivores mais ne prennent pas pour cible une créature plus grande qu'un agneau. Ils n'attaquent que très rarement les êtres humains (seulement si ceux-ci en veulent à leur nid et à leurs oeufs).
Utilisation: Le monde de Bloodlust© étant très rude, il est normal que les personnes voulant envoyer rapidement des messages utilisent non pas des pigeons mais bien de grands aigles. La vitesse de cette créature est bien moins importante que celle des pigeons mais lorsque le seul critère est l'arrivée coûte que coûte du message, il vaut mieux choisir un aigle.

Créature Mort-vivante



FO	EN	AG	RA	PE	VO
x2	+10	-2	-2	+0	+5

Compétences de combat:	
Attaque brutale	+10%
Attaque normale	+5%
Attaque rapide	+0%
Esquive	-10%
Compétences secondaires:	
Acrobatie	-10%
Course	-20%
Discrétion	+10%
Nage	+20%
Repérage	+0%
Caractéristiques secondaires:	
Points de vie	+20
Dommages	-
Initiative	-5
Armure	+2

Description: Les mort-vivants ressemblent presque aux versions vivantes des créatures qu'elle représentent, aussi bien du point de vue du look que des caractéristiques (qui sont simplement modifiées comme indiqué ci-dessus). Pour ce qui de l'apparence générale, ils peuvent aussi bien avoir l'air de squelettes que de corps décomposés selon l'âge du cadavre dont ils sont issus. Tous ces mort-vivants sont corporels. On peut même imaginer créer un monstre mort-vivant (bonjour la puissance!).
Mode de vie et comportement: Les mort-vivants sont des créatures qui ont pour seul but de tuer des êtres vivants pour se nourrir de leur chair et de leur sang. Ils peuvent vivre indéfiniment sans cet apport de choix mais ne résistent pas à la vue d'un bon steak sur patte. Ils sont la plupart du temps issus d'une poche de magie mauvaise ou d'une invocation venue d'un Dieu incarné possédant ce pouvoir.
Utilisation: Le pouvoir exotique "Invocation de mort-vivants" permet non seulement d'en créer mais aussi de les contrôler. C'est la seule façon connue pour qu'ils n'attaquent pas un être humain en bonne santé.

2) Monstres

Lorsque les dieux incarnés sur Tanæphis utilisent des pouvoirs très puissants qui sont en totale contradiction avec les lois naturelles régissant ce monde, et qu'une telle débauche de "magie" se termine en échec critique il y a un pourcentage de chance infime que l'endroit où cela s'est passé soit le berceau d'un monstre. Après un temps de latence aussi aléatoire qu'important (entre quelques mois et quelques dizaines d'années), un être vivant naissant à cet endroit précis sera physiquement et mentalement déformé par la "flaque" de magie glauque. En suivant ce principe, les monstres de Bloodlust© doivent être terrifiants, rares et, c'est très important, uniques (ils sont obligatoirement sté-



riles). Ils vivent tous au moins 400 à 500 ans, s'ils ne sont pas tués avant. La façon la plus simple de créer un monstre est de prendre un "châssis" de base (n'importe quelle créature du monde de Bloodlust©, aussi bien un être humain qu'un animal) et de lui adjoindre 1d6+2 modifications tirées au sort sur la table suivante:

d%	Effet
01-02	Force majorée*
03-04	Force diminuée*
05-06	Endurance majorée*
07-08	Endurance diminuée*
09-10	Agilité majorée*
11-12	Agilité diminuée*
13-14	Rapidité majorée*
15-16	Rapidité diminuée*
17-18	Perception majorée*
19-20	Perception diminuée*
21-22	Volonté majorée*
23-24	Volonté diminuée*
25-26	Griffes
27-28	Dents
29-30	Cornes
31-32	Queue barbelée
33-34	Carapace
35-36	Ecailles
37-38	Fourrure
39-40	Taille majorée*
41-42	Taille diminuée*
43-44	Poids majoré*
45-46	Poids diminué*
47-48	Phobie (légère)*
49-50	Phobie (grave)*
51-52	Alimentation particulière
53-54	Vision nocturne
55-56	Ailes
57-58	Nageoires
59-60	Branchies
61-62	Piquants
63-64	Compétence de combat accrue*
65-66	Compétence de combat diminuée*
67-68	Compétence secondaire accrue*
69-70	Compétence secondaire diminuée*
71-72	Poison
73-74	Modification du sang
75-76	Laideur (Peur)
77-78	Laideur (Terreur)
79-80	Poils urticants
81-82	Modification du mode de vie
83-84	Besoin (ou désir) incontrôlé*
85-86	Besoin (ou désir) atrophié*
87-88	Nouveau mode de déplacement*
89-90	Mode de déplacement atrophié*
91-92	Nouveau mode d'attaque*
93-94	Mode d'attaque atrophié*
95-96	Nouveau sens*
97-98	Sens atrophié*
99-00	1d6 modifications supplémentaires*

Les pouvoirs suivis d'un astérisque peuvent être tirés plusieurs fois pour la même créature. Pour les autres, il suffira de rejeter les dés en cas de résultat identique.

Descriptions des modifications

Agilité diminuée: L'agilité de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Agilité majorée: L'agilité de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Ailes: La créature est dotée d'ailes d'une taille suffisante pour lui permettre de voler.

Alimentation particulière: Le système digestif de la créature change et l'oblige à adopter de nouvelles habitudes alimentaires (exemple: On peut imaginer qu'un cheval se mette à manger de la viande ou qu'un être humain se régale de rochers pilés).

Besoin (ou désir) atrophié: La créature perd un besoin qui lui était propre (exemple: on peut imaginer qu'un lézard des marais ne veuille plus chasser à l'affût). Si le monstre est un être humain, un désir (au choix de maître de jeu) est diminué de 10 points.

Besoin (ou désir) incontrôlé: La créature ressent un besoin incontrôlable qu'elle doit à tout prix assouvir (exemple: on peut imaginer qu'un Chagar veuille passer le plus clair de son temps dans l'eau ou qu'un loup décide de vivre en solitaire). Si le monstre est un être humain, un désir (au choix de maître de jeu) est majoré de 10 points.

Branchies: La créature est dotée de poumons qui lui permettent de respirer sans aucun problème dans l'eau. Malheureusement, elle ne peut plus respirer hors de l'eau. Si la créature possédait déjà des branchies, elle les perd et gagne des poumons (effet inverse).

Carapace: La créature est couverte d'une énorme carapace qui lui procure une protection permanente de 1d6+8 points.

Compétence de combat accrue: Une des compétences de combat de la créature (au choix du maître de jeu) est majorée de (1d10x5)%.

Compétence de combat diminuée: Une des compétences de combat de la créature (au choix du maître de jeu) est diminuée de (1d6x5)%.

Compétence secondaire accrue: Une des compétences secondaire de la créature (au choix du maître de jeu) est majorée de (1d10x10)%.

Compétence secondaire diminuée: Une des compétences de combat de la créature (au choix du maître de jeu) est diminuée de (1d6x10)%.

Cornes: La créature est dotée de grandes cornes solides qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative: +1, Dommages: F).

Dents: La créature est dotée de grandes dents qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative: -2, Dommages: E).

Ecailles: La créature est couverte de grosses écailles qui lui procurent une protection permanente de 1d6+2 points.

Endurance diminuée: L'endurance de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Endurance majorée: L'endurance de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Force diminuée: La force de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Force majorée: La force de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Fourrure: La créature est couverte d'une épaisse fourrure qui lui procure une protection permanente d'un point et qui la protège du froid.

Griffes: La créature est dotée de grandes griffes qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative: +0, Dommages: F).

Laideur (Peur): la créature est tellement laide que sa seule présence met mal à l'aise tous les animaux et êtres humains dans un rayon de 10 mètres.

Laideur (Terreur): La créature est abominablement et Lovecraftiennement hideuse. Elle provoque un malus de 20% à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 5 mètres autours d'elle.

Mode d'attaque atrophié: Un des modes d'attaque de la créature (exemple: Un bras dans le cas d'un homme) est réduit à l'état de moignon et ne peut plus être utilisé.

Mode de déplacement atrophié: Un des modes de déplacement de la créature (exemple: Une jambe dans le cas d'un homme) est réduit à l'état de moignon et ne peut plus être utilisé.

Modification du mode de vie: La créature modifie de façon très importante son mode de vie (exemple: Si elle était diurne, elle devient nocturne).

Modification du sang: Le sang de la créature change de texture ou de couleur.

Nageoires: la créature est dotée de nageoires qui lui permettent de se déplacer dans l'eau aussi vite que sur terre. Si la créature possédait déjà des nageoires, elle gagne des pattes qui lui permettent de se déplacer sur terre.

Nouveau mode d'attaque: La créature est dotée d'un nouveau mode d'attaque (exemple: Un troisième bras pour un être humain).

Nouveau mode de déplacement: La créature est dotée d'un nouveau mode de déplacement (exemple: Des jambes particulièrement musclées qui lui permettent de sauter comme un kangourou).

Nouveau sens: La créature est dotée d'un nouveau sens (exemple: Un sonar pour un homme).

Perception diminuée: La perception de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Perception majorée: La perception de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Phobie (grave): La créature est prise d'une peur panique (toutes les compétences sont réduites de 50%) en présence d'une chose, d'une autre créature ou d'un fait (au choix du maître de jeu).

Phobie (légère): La créature est très mal à l'aise en présence d'une chose, d'une autre créature ou d'un fait (au choix du maître de jeu).

Piquants: La créature est dotée de gros piquants acérés dont elle peut se servir comme d'une arme à distance. La créature possède 2d10+10 piquants (ils repoussent à raison d'un par jour). Les caractéristiques de cette arme à distance sont les suivantes: Cadence: 1/t, +25%: 0-2, +00%: 3-5, -25%: 6-10, -50%: 11-30, Dommages: D. Si la créature ne possédait pas de compétence de tir, on la considère comme égale à 25% (+ bonus de perception).

Poids diminué: La créature voit son poids diminuer de (1d6x10)% et perd 1d6 points d'endurance.

Poids majoré: La créature voit son poids augmenter de (1d10x10)% et gagne 1d10 points d'endurance.

Poils urticants: Le simple fait de toucher la créature avec une partie du corps non-protégée cause 1d6 points de dommages.

Poison: La créature sécrète un poison d'une puissance égale à 1d10+2 dont elle peut enduire toutes ses formes d'attaques naturelles. Il suffit que cette attaque cause au moins un point de dommage pour que le poison prenne effet.

Queue barbelée: La créature est dotée d'une grande queue barbelée qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative: -1, Dommages: F).

Rapidité diminuée: La rapidité de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Rapidité majorée: La rapidité de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Sens atrophié: Un des sens de la créature (exemple: Un œil dans le cas d'un homme) disparait et ne peut plus être utilisé.

Taille diminuée: La créature voit sa taille diminuer de (1d6x10)% et perd 1d6 points de force.

Taille majorée: La créature voit sa taille augmenter de (1d10x10)% et gagne 1d10 points de force.

Vision nocturne: La créature est dotée d'une vision infra-rouge et thermographique qui annule tous les malus dus à l'obscurité.

Volonté diminuée: La volonté de la créature est réduite de 1d10 points. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1.

Volonté majorée: La volonté de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum.

Exemple: Prenons comme base de travail un glouton adulte de belle taille (caractéristiques de base). On estime qu'il sera doté de 5 modifications. Les dés indiquent 13, 34, 37 et 67. Etudions donc ces tirages un par un:

13 (Rapidité majorée): La créature voit cette caractéristique augmenter de 12 (2d10) points, ce qui l'amène au total quasi-surnaturel de 26.
34 (Carapace): La créature possède une protection naturelle de 13 (1d6+8) points.
37 (Fourrure): La créature voit sa protection augmenter d'un (pour un total de 14).
67 (Compétence secondaire accrue): Le maître de jeu décide que ce sera la Course qui sera augmentée de 60% (1d10x10) ce qui l'amène au total extraordinaire de 75%.

Voici donc un monstre fortement blindé, rapide et extraordinairement entraîné à la course: Un adversaire coriace pour n'importe quel personnage débutant.

3) Effets et culture des épices

La seule forme de "magie" qui ne soit pas issue des armes est l'utilisation des épices Batranobans. Seul ce peuple sait où trouver les ingrédients nécessaires à leur culture et surtout, les conditions exactes permettant une récolte rapide et abondante. Il est rare qu'un personnage-joueur, même Batranoban, se lance dans la culture de telles épices. Les règles ci-dessous vous permettront néanmoins de connaître les résultats des vos récoltes.

La culture des épices

Chaque type d'épice est défini par plusieurs caractéristiques. La difficulté (exprimée en pourcentage) est un modificateur à appliquer à tous les jets de Connaissance (Batranoban) nécessaires à la culture de cet épice.

Trouver un endroit adéquat: Le personnage, armé d'une bonne dose de patience et de quelques graines, doit tout d'abord trouver un emplacement pour planter ses graines. Un premier jet de Connaissance (Batranoban) sera nécessaire pour avoir la main verte. En cas d'échec, il faut consulter la table ci-dessous et jeter un d%:

Planter et entretenir les graines: Durant les 6 mois qui vont suivre, le personnage devra être présent dans son champ au moins 2 heures par jour. Il devra aussi réussir un second jet de Connaissance (Batranoban), après 3 mois. En cas d'échec, (1d10x10)% des graines ne fournissent pas de plants.

Récolter et traiter les épices: Tous les plants qui ont poussé jusqu'à maturité peuvent maintenant être traités pour obtenir les épices. Un troisième et dernier jet (toujours de Connaissance (Batranoban)) sera nécessaire pour savoir si le personnage s'y est pris correctement. Un jet raté indique que (1d10x10)% des plants ne sont pas utilisables. Chaque plan récolté peut donc fournir une dose d'épice que le personnage pourra utiliser après une semaine de travail.

Caractéristiques et effets de quelques épices

Les quelques épices décrits ci-après ne sont qu'une infime partie des plantes que les Batranobans utilisent communément. On estime à environ 500 le nombre de plantes que les Batranobans savent faire pousser et qui possèdent des vertus magiques. Tous les épices sont décrits de la façon suivante:

Nom: Nom donné à l'épice par les Batranobans.
Difficulté: Modificateur à tous les jets de Connaissance (Batranoban) nécessaires à la culture de cet épice.
Préparation: Façon dont l'épice doit être mis en contact avec l'utilisateur.
Effet: Effet principal de l'épice.
Effets secondaires: Effet secondaire de l'épice (souvent néfaste).
Prix d'une graine: Exprimé en Thams (la monnaie utilisée par les Batranobans).
Prix d'une dose: Exprimé en Thams (la monnaie utilisée par les Batranobans).

d%	Résultat
01-50	Des animaux piétinent les récoltes. Les graines sont perdues.
51-75	Le sol est trop humide (tous les jets suivants seront à -25%).
76-00	Le sol est trop sec (tous les jets suivants seront à -50%).

Nom: Fragment de Muffin.
Difficulté: -25%.
Préparation: Sous forme de tabac à fumer (ou à chiquer).
Effet: Chaque dose de Muffin permet d'entrer dans une transe quasi-hypnotique qui rend le personnage complètement incapable d'agir avec cohérence durant 10 minutes. Durant ce laps de temps, il est totalement incapable de se défendre et peut être tué avec un simple couteau. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais sont la plupart du temps hallucinogènes et agréables.
Effets secondaires: Une fois les 10 minutes passées, le personnage est pris dans un tourbillon de visions cauchemardesques pendant une minute.
Prix d'une graine: 1.
Prix d'une dose: 50.

Nom: Débris de Sarkan.
Difficulté: -25%.
Préparation: Pâte épaisse à placer sur la plaie.
Effet: Cet épice calme la douleur et permet à un personnage blessé gravement de reprendre immédiatement conscience, même s'il a subi de graves séquelles. Un jet d'Endurance fois 5 sera nécessaire pour connaître la durée de l'effet. Le personnage restera conscient pendant (RU) minutes (si le jet est raté, on estime que le personnage reste éveillé 30 secondes).
Effets secondaires: Une fois l'effet passé, le personnage subit immédiatement 1d6 points de dommages et tombe à nouveau dans le coma pour une durée égale à celle qu'il aurait dû passer évanoui (1/10 du temps indiqué sur la table des blessures graves).
Prix d'une graine: 2.
Prix d'une dose: 100.

Nom: Copeau de Charko.
Difficulté: +00%.
Préparation: Sous forme de soupe (de couleur marron).
Effet: Tout personnage qui mange cette soupe doit immédiatement réussir un jet d'Endurance fois 5. S'il rate, il est endormi pour (RU) heures. Un jet réussi permet au personnage non seulement de rester éveillé mais aussi de s'apercevoir de la supercherie. Un personnage ainsi endormi ne peut pas être réveillé normalement et peut être tué sans risque d'échec.
Effets secondaires: Une fois réveillé, le personnage est malade durant les trois heures qui suivent (malus de 10% à tous ses talents).
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 100.

Nom: Morsure de Cooce.
Difficulté: +00%.
Préparation: Poudre à mélanger avec des aliments.
Effet: Chaque dose de cet épice cause 1d6 points de dommages à celui qui l'absorbe et ce, dix minutes après l'ingestion. On peut combiner jusqu'à 5 doses en même temps.
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 15.
Prix d'une dose: 150.

Nom: Brisure de lune.
Difficulté: -50%.
Préparation: Sous forme de poudre à sniffer.
Effet: Chaque dose de fragment de lune permet d'entrer dans une transe quasi-hypnotique qui rend le personnage complètement incapable d'agir avec cohérence durant une heure. Durant ce laps de temps, il est totalement incapable de se défendre et peut être tué avec un simple couteau. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais sont la plupart du temps hallucinogènes et agréables.
Effets secondaires: Une fois l'heure passée, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour sortir de son trip. Un jet raté implique que le personnage continue à délirer (et dans ce cas, cauchemarder) pendant 10 minutes. Un nouveau jet est possible au bout de ces 10 minutes. Si le personnage n'est toujours pas sorti du cauchemar au bout de 10 jets (100 minutes), il meurt d'overdose.
Prix d'une graine: 2.
Prix d'une dose: 200.

Nom: Poussière d'Orlog.
Difficulté: -10%.
Préparation: Sous forme de soupe (de couleur verte).
Effet: Cet épice permet de guérir 1d10 points de vie immédiatement. On ne peut prendre qu'une seule dose par jour.
Effets secondaires: Aucun. Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 1d6 points de dommages.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 200.

Nom: Cendre d'Œphis.
Difficulté: -50%.
Préparation: Sous forme de poudre inodore et insipide à verser dans un verre d'eau (ou autre liquide).
Effet: Cet épice permet d'augmenter le désir (Sexe) du buveur de 2 pendant une semaine. Une autre dose avant la fin de la semaine n'aura aucun autre effet.
Effets secondaires: Le désir (Sexe) du personnage sera réduit de 1 pour deux semaines après la fin de la première semaine.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 500.

Nom: Poussière de Nænerg.
Difficulté: +00%.
Préparation: Pâte épaisse à avaler.
Effet: Cet épice permet de guérir toutes les maladies dont le personnage pourrait être victime s'il réussit un jet d'Endurance fois 5 (un jet pour chaque maladie).
Effets secondaires: Un échec critique au jet d'Endurance augmente de 1d6 la puissance de la maladie.
Prix d'une graine: 25.
Prix d'une dose: 500.

Nom: Brouet de Kalkist.
Difficulté: -25%
Préparation: Poudre à mélanger avec des aliments.
Effet: Chaque dose de cet épice cause 1d10 points de dommages à celui qui l'absorbe et ce, dix minutes après l'ingestion. On peut combiner jusqu'à 5 doses en même temps.
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 20.
Prix d'une dose: 1000.

Nom: Baiser d'Œphis.
Difficulté: -50%
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Chaque dose de cet épice permet de réduire de 3 la puissance de tout poison contenu dans le corps du buveur. On peut combiner trois doses en une seule journée.
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 1000.

4) Poisons et maladies

Les maladies et les poisons dont peuvent être victimes les êtres vivants de Tanæphis sont définis par une seule caractéristique: Leur puissance. Plus cette valeur est importante, moins il sera facile au personnage d'y résister et plus les dommages causés seront importants et rapides. Les deux tables ci-dessous vous indiqueront à quoi correspond cette valeur.

Les poisons

Puissance	Modificateur	Effet	Délais/Durée
1	+45%	1d6	10 minutes/10 minutes
2	+40%	1d6	10 minutes/20 minutes
3	+35%	1d6	10 minutes/30 minutes
4	+30%	1d6	10 minutes/40 minutes
5	+25%	1d6	10 minutes/50 minutes
6	+20%	1d10	5 minutes/10 minutes
7	+15%	1d10	5 minutes/20 minutes
8	+10%	1d10	5 minutes/30 minutes
9	+05%	1d10	5 minutes/40 minutes
10	+00%	1d10	5 minutes/50 minutes
11	-10%	2d10	1 minute/3 minutes
12	-20%	2d10	1 minute/6 minutes
13	-30%	2d10	1 minute/9 minutes
14	-40%	2d10	1 minute/12 minutes
15	-50%	2d10	1 minute/15 minutes
16	-60%	3d10	10 secondes/40 secondes
17	-70%	3d10	10 secondes/80 secondes
18	-75%	3d10	10 secondes/120 secondes
19	-80%	3d10	10 secondes/160 secondes
20	-85%	3d10	10 secondes/200 secondes

Modificateur: Modificateur au jet d'Endurance de la victime du poison.
Effet: Points de dommages causés à la victime en cas d'échec du jet d'Endurance.
Délais/Durée: Fréquence des jets d'Endurance/ Durée totale de l'effet du poison.

Lorsqu'un personnage est victime d'un poison, il doit réussir un jet d'Endurance fois 5 (modifié par le pourcentage indiqué dans la

colonne "Modificateur") à intervalles réguliers (délais indiqués sur la table ci-dessus). En cas d'échec, il subit les dommages indiqués dans la colonne "Effet". Trois jets réussis de suite mettent fin aux effets du poison. Dans tous les cas, le poison arrête de causer des dommages après un laps de temps indiqué dans la colonne "Durée". Un jet de réussite critique arrête immédiatement les effets du poison. Un jet d'échec critique augmente de 1 la puissance du poison.

Les maladies

Toutes les maladies attaquent directement une caractéristique choisie par le maître de jeu ou tirée au sort sur la petite table suivante. Note importante: N'oubliez pas de modifier les compétences et les points de vie (si c'est l'Endurance qui est attaquée) du personnage malade au fur et à mesure que la caractéristique descend.

d%	Caractéristique attaquée
01-20	Endurance
21-30	Force
31-40	Agilité
41-50	Perception
51-60	Rapidité
61-80	Volonté
81-90	2 caractéristiques au choix
91-00	3 caractéristiques au choix

Puissance	Modificateur	Effet	Délais/Durée
1	+45%	1	10 semaines/10 semaines
2	+40%	1	10 semaines/20 semaines
3	+35%	1	10 semaines/30 semaines
4	+30%	1	10 semaines/40 semaines
5	+25%	1	10 semaines/50 semaines
6	+20%	2	5 semaines/10 semaines
7	+15%	2	5 semaines/20 semaines
8	+10%	2	5 semaines/30 semaines
9	+05%	2	5 semaines/40 semaines
10	+00%	2	5 semaines/50 semaines
11	-10%	3	1 semaine/3 semaines
12	-20%	3	1 semaine/6 semaines
13	-30%	3	1 semaine/9 semaines
14	-40%	3	1 semaine/12 semaines
15	-50%	3	1 semaine/15 semaines
16	-60%	4	10 jours/40 jours
17	-70%	4	10 jours/80 jours
18	-75%	4	10 jours/120 jours
19	-80%	4	10 jours/160 jours
20	-85%	4	10 jours/200 jours

Modificateur: Modificateur au jet d'Endurance de la victime de la maladie.
Effet: Nombre de points enlevés à la caractéristique attaquée en cas de jet d'Endurance raté.
Délais/Durée: Fréquence des jets d'Endurance/ Durée totale de l'effet de la maladie.

Lorsqu'un personnage est victime d'une maladie, il doit réussir un jet d'Endurance fois 5 (modifié par le pourcentage indiqué dans la colonne "Modificateur") à intervalles réguliers (délais indiqué sur la table ci-dessus). En cas d'échec, il voit la caractéristique attaquée réduire d'une valeur indiquée dans la colonne "Effet". Trois jets réussis de suite mettent fin aux effets de la maladie. Dans tous les cas, la maladie cesse ses effets néfastes après un laps de temps indiqué dans la colonne "Durée". Un jet de réussite critique arrête immédiatement les effets de la maladie. Un jet d'échec critique augmente de 1 la puissance de la maladie. Si la caractéristique attaquée descend en dessous de 1, le personnage meurt. Cette perte de points de caractéristique n'est pas permanente: Les points reviennent à raison d'un par semaine après la fin de la maladie.

Le seul moyen connu pour guérir d'une maladie est d'utiliser une épice Batranoban appelé Poussière de Nænerg.

5) Expérience

Tous les êtres vivants de Bloodlust© peuvent développer leurs compétences et augmenter leurs caractéristiques en cours de jeu. La procédure à utiliser est la même pour tous les personnages et on peut même imaginer que le maître de jeu l'utilise pour ses PNJs voire même pour certains animaux (les montures des joueurs par exemple).

Cette expérience est entièrement basée sur les actions des joueurs et ne prend pas en compte un éventuel entraînement avec un "mentor" ou un professeur. Rares sont les compétences qui peuvent être apprises derrière un bureau et il n'existe aucune école sur Tanæphis. La seule façon de progresser est donc d'agir (ce système devrait permettre aux personnages hyper-actifs d'évoluer plus rapidement que les autres, ce qui n'est pas un mal, vous en conviendrez, non?).

Augmentation des compétences de combat

Chaque fois que l'utilisation d'une compétence de combat aura pour résultat une réussite ou un échec critique, la compétence utilisée augmentera de 5%. Arrivé à 25%, il faudra deux critiques (échec ou réussite) pour augmenter de 5%. Au delà de 50%, il faudra 5 critiques (échec ou réussite) pour augmenter de 5%.

Augmentation des compétences secondaires

Chaque fois que l'utilisation d'une compétence secondaire aura pour résultat une réussite ou un échec critique, la compétence utilisée augmentera de 5%. Arrivé à 50%, il faudra deux critiques (échec ou réussite) pour augmenter de 5%. Au delà de 75%, il faudra 5 critiques (échec ou réussite) pour augmenter de 5%.

Augmentation des caractéristiques

Chaque fois qu'une compétence augmente de 5%, la caractéristique qui y est liée reçoit un "point". Lorsque le nombre de "points" est égal à la valeur de la caractéristique, elle augmente d'un et le total des "points" est remis à 0.

Modification des désirs

Chaque année (en temps de jeu), tout personnage pourra faire varier un de ses désir de 2 points (en plus ou en moins) ou deux désirs d'un point (en plus ou en moins). Il faudra bien entendu que le personnage explique au maître de jeu la raison de ce changement (un peu de role-playing que diable!).

Modification du prestige

Utilisant un système quelque peu différent et bien plus complexe, l'évolution du prestige est décrite plus en détail dans le chapitre suivant: "Prestige".

6) Prestige

Le Prestige est une caractéristique très importante pour de nombreux personnages. Elle représente la façon dont le personnage est vu par les autres êtres humains de Tanæphis. Posséder un prestige très important peut permettre d'éviter beaucoup de problèmes mais risque aussi d'attirer nombre de guerriers avides de prestige et qui n'ont rien trouvé de mieux pour devenir célèbre que de tuer tous ceux qui sont plus prestigieux qu'eux. Mis en rapport avec le Prestige de l'arme, on obtient la réputation du "couple" qui n'est autre qu'une sorte de "carte de visite" utilisée par les porteurs d'armes pour se reconnaître. Pour plus de précisions à ce sujet, consultez le chapitre "Création d'un Dieu incarné".

Evolution du Prestige

Le Prestige du personnage peut varier selon ses actions et le nombre de personnes qui en ont été témoins. Les quelques règles ci-dessous vous permettront de faire varier le prestige des personnages sans trop être en désaccord avec les mœurs des peuplades de Tanæphis. Le Prestige ne peut jamais être inférieur à 0.

Le combat singulier

Lorsqu'un personnage tue en combat singulier un autre guerrier, il gagne un nombre de points de Prestige égal à 25% du Prestige de celui qui vient de mourir diminué de son propre Prestige (exemple: Un guerrier de prestige 34 vient de tuer un guerrier de prestige 38. Il gagne donc 1 point, c'est à dire 25% de 38-34). Un personnage ne perd pas de points de prestige s'il tue un adversaire qui en possède moins que lui.

Le combat de masse

Participer à une bataille rangée rapporte 1 point de prestige par heure de combat. Etre chef de guerre pendant une heure de combat rapporte 4 points de plus. Si le camp dont le joueur fait partie gagne la bataille, tous ces points sont doublés.

Les exploits
Lorsqu'un personnage obtient une réussite critique en utilisant une compétence voyante devant au moins 10 témoins, il gagne un point de prestige.

Les échecs
Lorsqu'un personnage obtient un échec critique en utilisant une compétence voyante devant au moins 10 témoins, il perd un point de prestige.

Le courage
Combattre en combat singulier une créature dangereuse rapporte un nombre de points de prestige à déterminer en consultant la table ci-dessous:

Créature	Prestige
Cheval, poney, loup, chien de guerre, tigre aux dents de sabre, ryan, glyptodon, polac, aigle	0
Lézard des marais, monoclonius, serpent d'eau, ours Nandi, glouton	2
Chagar, ours blanc, mammouth,rhinocéros laineux, diatrima, deinonychus	1
Solitaire ou chef de meute	x2
Mort-vivant	x1.5
Monstre	+2 par modification

Maître d'arme
Posséder une compétence de combat à 75% (ou plus) rapporte 2 points de prestige par an.

Expert
Posséder une compétence secondaire à 100% (ou plus) rapporte 1 point de prestige par an.

Porteur d'arme
Etre un porteur d'arme rapporte 5 points de prestige par an. Etre porteur d'une arme mineure rapporte 2 points de prestige par an.

Grade ou influence politique
Etre placé à un poste à responsabilité rapporte un certain nombre de points de prestige tous les ans. La table suivante vous permettra de les déterminer aisément (tous ces modificateurs sont cumulatifs: Etre chef d'un groupe d'élite rapporte 10 points par an):

Grade ou poste à responsabilité	Points de prestige
Chef de tribu	+20 par an
Chef de groupe	+5 par an
Leader d'une unité de mercenaires	+10 par an
Membre d'une unité d'élite	+5 par an
Responsable de région (Vorozions uniquement)	+10 par an
Responsable de quartier (Derigions uniquement)	+10 par an

Perdre un tel poste fait baisser le prestige de cinq fois la valeur indiquée sur la table (Exemple: Un chef responsable de quartier qui est remercié par ses supérieurs perd 50 points de prestige), sauf si, bien sûr, le personnage démissionne.

Effets du prestige

Le prestige du personnage peut être utilisé, comme un pourcentage, pour savoir si les PNJs qui le rencontrent le reconnaissent. Il est rare que le prestige soit utilisé par un joueur puisqu'un porteur d'arme possède aussi une caractéristique de réputation qui est bien plus importante que le prestige pur.

Par contre, pour les non-porteurs d'armes, le prestige est un bon moyen de se faire connaître et de montrer à vos adversaires potentiels que vous n'êtes pas n'importe qui. Le prestige (utilisé en pourcentage) peut être modifié par les quelques variables suivantes:

Le personnage qui tente de reconnaître le joueur est...	Mod.
D'une race différente	-25%
D'une autre région	-25%

Si le joueur est effectivement reconnu, il disposera d'un bonus de 10% sur toutes les compétences suivantes (qu'il serait amené à utiliser sur le personnage): Commandement, Séduction et Marchandage.

7) Effets de la réputation

La réputation du personnage, déterminée au chapitre du même nom en mettant en correspondance le prestige de l'arme et de son porteur est exprimée en pourcentage.

Réputation entre porteurs d'armes: Lorsqu'un porteur d'arme en rencontre un autre, chacun doit jeter un d% et tenter d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la réputation de son adversaire.

Un jet raté indique que le personnage ne connait rien de son adversaire. Si le jet est réussi, le maître de jeu doit succinctement résumer les exploits du personnage en n'oubliant pas de préciser les effets visuels de certains pouvoirs exotiques.

Réputation d'un porteur d'arme envers un non-porteur: Lorsqu'un porteur d'arme rencontre un non-porteur et qu'il tient absolument à éviter de combattre, il peut tenter de faire jouer sa réputation en sa faveur. Il jette alors un d% et tente d'obtenir un résultat inférieur ou égal à sa réputation. Si le jet est raté, le non-porteur ne connait pas le personnage et ne ressent aucune gêne à l'attaquer. Si le jet est réussi, le non-porteur hésite à combattre et tentera d'éviter le combat. Evidemment, le rôle du non-porteur dans la tribu qu'il occupe lui permettra de plus ou moins bien résister à cette tentative d'intimidation. La table ci-dessous vous résume donc les effets d'un jet de réputation raté sur différents types de personnages:

Non-combattant (femme, enfant, vieillard): Fuite précipitée (combat impossible).

Combattant débutant: Fuite (combat à -50% s'il y est obligé).

Combattant de base: Fuite (combat à -25% s'il y est obligé).

Combattant d'élite: Hésitation (combat sans malus si besoin est).

Chef de tribu: Hésitation (combat à -10% s'il y est obligé).

8) Effets des lunes sur le comportement

Les trois lunes qui gravitent autour de Tanæphis affectent réellement les êtres vivants qui y vivent.

Selon le mois de l'année (une année lunaire comporte 20 mois de 23 jours), les conjonctions forment des phases qui modifient très sensiblement les désirs des personnages et les actes des créatures non humaines. Les lunes ont les caractéristiques suivantes:

Taamish: Cette lune est ascendante un mois et descendante le mois suivant. Elle représente la fierté lorsqu'elle est descendante et la déception lorsqu'elle est ascendante.

Nænerg: Cette lune est ascendante cinq mois et descendante les cinq mois suivants. Elle représente l'amitié lorsqu'elle est descendante et la jalousie lorsqu'elle est ascendante.

Œphis: Cette lune est ascendante dix mois et descendante les dix mois suivants. Elle représente la passion lorsqu'elle est descendante et la haine lorsqu'elle est ascendante.

Le tableau suivant indique les phases des trois lunes durant une année. Seuls les personnages ayant réussi un jet d'Astronomie pourront en prendre connaissance.


VAR ANDA 91

Mois	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Taamish	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
Nænerg	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-
Œphis	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Type	A	B	A	B	A	D	C	D	C	D	E	F	E	F	E	H	G	H	G	H

Chaque phase des lunes est indiquée de la façon suivante: + signifie ascendante et - descendante. Le "type" du mois dépend directement de la conjonction des trois lunes qui forment ainsi 8 sortes de "climats relationnels" qui affectent les êtres vivants comme suit:

Type: A "Mois de la Désolation"

C'est durant cette période de l'année que tous les instincts mauvais maîtrisés jusque là éclatent tout d'abord en disputes, puis en luttes au sein des tribus pour se transformer en batailles rangées vers la fin du mois. Les monstres, engourdis par quelques semaines de repos, sortent de leur tanière et vont chercher à se nourrir parmi les populations humaines ou animales.

Phases: Taamish (Déception), Nænerg (Jalousie) et Œphis (Haine) ascendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Violence +1, Prestige +1, Sexe -1.
Effet sur les animaux: Ils sont très agressifs et attaquent sans préavis. Les animaux en captivité sont très nerveux. La compétence d'Equitation de tous les êtres humains baisse de 10%.

Type: B "Mois de la Guerre"

Une fois le Mois de la Désolation terminé, les guerriers survivants préparent leurs armes et vont porter la guerre chez leurs voisins. C'est durant ces mois que Pôle est attaquée par des milliers de mercenaires et de pillards en tous genres. Le but de tous ces guerriers n'est pas uniquement de tuer mais surtout de prouver à tous et à toutes qui est vraiment le plus fort.

Phases: Nænerg (Jalousie) et Œphis (Haine) ascendantes, Taamish (Fierté) descendante.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Prestige +1, Réputation +1, Sexe -1.
Effet sur les animaux: Ils sont très agressifs et attaquent sans préavis.

Type: C "Mois du Repos"

Les guerriers, de retour dans leurs tribus (ou au moins ce qu'il en reste) après 5 mois de guerre pansent leurs blessures et tentent de retrouver une vie à peu près normale. Le repos ne sera que de courte durée car bientôt un nouveau Mois des Croisades fera trembler les fondations de leurs foyers. Les animaux et les monstres en profitent pour marquer leurs nouveaux territoires.

Phases: Œphis (Haine) et Taamish (Déception) ascendantes, Nænerg (Amitié) descendante.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains ne sont pas modifiés.
Effet sur les animaux: Les animaux réagissent tout à fait normalement.

Type: D "Mois des Croisades"

Les guerriers les plus puissants rassemblent leurs troupes en vue d'une nouvelle période de violence, beaucoup plus organisée cette fois-ci (et donc beaucoup plus mortelle). Les chefs de quartier de Pôle engagent des mercenaires et d'énormes bandes de pillards (qui forment quelquefois des armées de plusieurs milliers d'hommes) se préparent au combat tout en se dirigeant vers la capitale des Derigions.

Phases: Œphis (Haine) ascendante, Taamish (Fierté) et Nænerg (Amitié) descendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Réputation +1.
Effet sur les animaux: Les animaux changent de territoires ou entrent en migration.

Type: E "Mois des Conquêtes"

Une fois que la poussière est retombée, les guerriers victorieux profitent de ce qu'ils viennent de gagner. Ils peuvent changer de compagnes, ramener à leurs villages des richesses et des vivres. Les Vorozions annexent les villages nouvellement capturés et libèrent les esclaves. Malgré les apparences, c'est durant ces mois que les civils subissent le plus de pertes et de brimades.

Phases: Taamish (Déception) et Nænerg (Jalousie) ascendantes, Œphis (Passion) descendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Violence +1, Prestige +1.
Effet sur les animaux: Les mâles recherchent de nouvelles compagnes.

Type: F "Mois des Séparations"

Le loi du plus fort s'installe alors dans la plupart des tribus (pour les Vorozions, c'est le moment du vote). Les traîtres sont exécutés, les vieux chefs défiés puis tués et les retardataires éliminés. Certaines tribus nomades abandonnent aussi les vieillards et ceux qui sont trop malades ou blessés pour ne pas retarder leur progression. Dans les pays où les hommes ne sont pas monogames, c'est le moment qu'ils choisissent pour se séparer des femmes qu'ils n'apprécient plus, pour quelque raison que ce soit.

Phases: Nænerg (Jalousie) ascendante, Taamish (Fierté) et Œphis (Passion) descendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Prestige +1, Réputation +1.
Effet sur les animaux: Les groupes d'animaux chassent ceux qui sont devenus trop vieux et/ou inutiles.

Type: G "Mois de la Tristesse"

Les couples à nouveau réunis se préparent à procréer et les jeunes célibataires font la cour aux membres du sexe opposé. Même si des frictions se développent durant cette période, il est rare qu'une vengeance ou qu'un acte violent soit perpétré avant le prochain Mois de la Désolation. Le monde de Bloodlust© respire d'une joie triste bien méritée. Triste surtout à cause des mois de violence qui viennent de briser autant de couples qu'il s'en forme en cette saison.

Phases: Taamish (Déception) ascendante, Nænerg (Amitié) et Œphis (Passion) descendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Réputation +1, Violence -1.
Effet sur les animaux: Les animaux se regroupent en couples.

Type: H "Mois du Bonheur"

Les humains, enfin heureux, profitent du petit peu de bonheur auquel ils ont droit. Ils pensent à l'avenir, à la naissance de leurs enfants, à la vie de bonheur qui les attend. Il en arrivent même à oublier que dans quelques mois, l'appel de la violence les forcera à tout détruire pour tout recommencer à zéro l'année suivante. Mais pour l'instant, ils ne préfèrent pas y penser, même s'ils ont besoin pour cela d'un peu de Muffin.

Phases: Taamish (Fierté), Œphis (Passion) et Nænerg (Amitié) descendantes.
Effet sur les humains: Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Violence -1.
Effet sur les animaux: Les animaux conçoivent des petits.

9) Prix des différents objets, services, armes et armures

Bien que de nombreuses tribus font un commerce qui dépend uniquement du troc, quatre races disposent d'un système monétaire

organisé. Les quelques listes ci-dessous vous permettront de connaître le prix de toutes les armes et armures construites sur le continent de Tanæphis. Plus l'arme ou l'armure en question est chère dans la région indiquée, plus elle est rare. Ceci n'inclut pas les armures métalliques, les rapières et les fleurets qui sont assez communes chez les nobles Derigions et Vorozions.

Armure	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Bouclier	25	20	25	30
Casque	25	20	25	25
Cotte de mailles	2000	1500	2500	2000
Cuir	100	100	100	100
Cuir clouté	200	120	150	120
Demi-plaques	4000	3000	5000	4000
Fourrures	300	150	80	150
Heaume	50	30	35	35
Mailles + plaques	8000	4500	10000	6000
Pavois	50	40	50	60
Plaque complète	12000	6000	15000	12000
Targe	20	20	20	20

Armes	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Cestus	30	25	35	20
Cimeterre	20	60	100	40
Dague	5	5	5	5
Doloire	150	100	80	150
Epée bâtarde	280	250	300	280
Epée courte	150	120	160	150
Epée longue	200	170	220	200
Epieu	30	20	10	30
Espadon	300	270	320	300
Filet plombé	50	100	100	50
Fleuret	500	450	550	350
Francisque	40	35	20	40
Fléau	180	100	160	120
Glaive	100	80	120	80
Hache à deux mains	300	250	150	250
Hache de combat	250	200	100	200
Hallebarde	190	110	170	130
Lance	200	180	200	170
Maillet	80	60	60	70
Main gauche	20	15	20	15
Marteau de guerre	90	70	70	80
Masse d'arme	100	80	80	90
Massue	20	20	10	20
Morningstar	110	90	90	100
Pioche	50	50	50	50
Rapière	450	400	500	300
Sabre	110	90	130	90

Armes à distance	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Arbalète	1500	1000	2000	1200
Arc	600	600	900	750
Arc court	500	500	550	500
Arc long	1000	500	1500	700
Fronde	20	10	10	10
Javelot	10	10	20	10
Poignard	10	10	10	10

Services	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Boisson	0.1	0.1	0.1	0.1
Boisson alcoolisée	0.2	0.3	0.2	0.2
Boisson de luxe	2	3	4	3
Salle commune	1	1	2	2
Chambre	2	2	4	4
Chambre de luxe	20	20	40	80
Repas (copieux)	2	1	3	2
Repas (normal)	0.5	0.5	0.5	0.5
Repas (royal)	20	10	30	50

Animaux	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Chagar	30000	30000	15000	30000
Cheval	5000	8000	10000	10000
Chien de guerre	500	500	100	250
Cochon	50	5	25	25
Mouton	12	2	25	12
Polac	3	1	5	2
Poney	2000	5000	1000	5000

Loisirs	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Esclave (gladiateur)	2000	2500	1000	5000
Esclave (plaisir)	3000	6000	5000	8000
Esclave (travail)	500	1000	250	2000
Prostituée (la passe)	2	1	3	2
Vêtements (femme)	10	30	15	60
Idem de luxe	1000	3000	1500	6000
Vêtements (homme)	3	10	5	20
Idem de luxe	300	1000	500	2000

10) Vous en faites pas, c'est pour ma gueule

Avez-vous déjà remarqué à quel point les personnages des jeux d'Heroïc-Fantasy prennent un malin plaisir à risquer bêtement leurs vies ? Ils tombent du haut des falaises (ou pire même, dans des trappes dont le fond est tapissé de pointes acérées), se noient en traversant une rivière avec leur armure, se font assassiner pendant leur sommeil et vont même quelquefois jusqu'à se brûler dans des lacs de lave. Devant cet instinct quasi-suicidaire et foncièrement héréditaire, Bloodlust© vous propose un chapitre spécial consacré à tout ce qui peut arriver à un personnage en manque de risque... Séquence Frissons !

Les chutes

Tomber d'une hauteur supérieure ou égale à 2 mètres peut causer des dommages. Si le personnage saute, il doit réussir un jet d'Acrobatie. S'il est réussit, les dommages sont divisés par deux. La petite table ci-dessous vous indique les dommages causés par une telle chute.

Distance	Dommages
3 à 4 mètres	1d10
5 à 6 mètres	1d10+10
7-8 mètres	1d10+20
+2 mètres	+1d10

La noyade

Lorsqu'un personnage rate un jet de Nage en situation de danger évident (eau agitée, combat, armure trop lourde), il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) par tour tant qu'il ne reprend pas son souffle (cela nécessite un jet de Nage "Facile" réussi).

L'assassinat

Lorsqu'un personnage totalement totalement immobile et/ou endormi est frappé par un adversaire, ce dernier se voit accorder un bonus de 50% au toucher et décale les dommages causés de 4 colonnes vers la droite.

Les dommages causés par le feu

Chaque tour passé en contact avec une flamme vive cause des dommages automatiques qui sont normalement stoppés par les armures et les protections sauf si celles-ci sont métalliques. Ces dommages dépendent du type exact de feu.

Type de feu	Dommages
Petit feu (torche)	1d10
Grand feu (incendie)	2d10
Feu magique	3d10

Le froid

Même si les régions au climat tempéré sont nombreuses sur Tanæphis, il existe aussi nombre d'endroits où le froid peut être un adversaire aussi cruel que les Piorads qui hantent les mêmes contrées (tout le nord du continent plus les plus hautes cimes de certaines montagnes). La petite table ci-dessous vous permettra de calculer les malus et les dommages subis par les personnages qui se trouveraient exposés à de telles différences de températures:

Température	Sans protection	Armure en métal	Fourrures
0° à -10°	-5%/-	-5%/-	-/-
-11° à -15°	-10%/1d6	-10%/1d10	-5%/-
-16° et moins	-15%/2d6	-15%/2d10	-10%/1d6

Malus: Modificateurs à toutes les compétences utilisées par le personnage (au bout de quatre heures passées à cette température).
Dommages: Dommages causés par le froid au personnage (cette valeur est donnée pour 24 heures passées à cette température). Si la température cause des dommages au personnage, il ne peut pas les guérir de façon conventionnelle.

La chaleur

Dans le même ordre d'idée, toute les parties ouest et sud de Tanæphis sont considérées comme des climats chauds. Si la chaleur du sud (les territoires Gadhars) est toutefois supportable grâce à de l'humidité ambiante, la plupart des territoires Batranobans (à l'est) sont à la fois secs et chauds, ce qui peut incommoder nombre de personnages. La petite table ci-dessous vous permettra de calculer les malus et les dommages subis par les personnages qui se trouveraient exposés à de telles différences de températures:

Température	Sans protection	Armure en métal	Sans eau*
25° à 30°	-5%/-	-5%/-	-/-
31° à 40	-10%/1d6	-10%/1d10	-5%/-
41° et plus	-15%/2d6	-15%/2d10	-10%/+1d6

*: Cumulatif avec les autres modificateurs.
Malus: Modificateurs à toutes les compétences utilisées par le personnage (au bout de quatre heures passées à cette température).
Dommages: Dommages causés par la chaleur au personnage (cette valeur est donnée pour 24 heures passées à cette température). Si la température cause des dommages au personnage, il ne peut pas les guérir de façon conventionnelle.

D) Quelques personnages prêts-à-jouer

Même si la création d'un personnage humain de Bloodlust© n'est pas très compliquée, il peut arriver que vous soyez obligé de créer rapidement de nombreux PNJ en vue d'une bataille ou d'un scénario à grand spectacle. Les listes ci-dessous vous permettront de sélectionner rapidement le type de protagoniste dont vous avez besoin.

Le prestige tient compte des valeurs de base majorées des bonus suivants: Elite +5, Leader +10 et porteur d'arme +5.

La protection tient compte d'une armure de base éventuellement majorée du bonus offert par une arme magique à son porteur.

Alweg

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	12	13	13	13	14
AG	12	13	14	15	16
RA	10	10	10	10	10
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Attaque brutale	10%	10%	10%	10%	10%
Attaque normale	10%	25%	35%	50%	60%
Attaque rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	20%	20%	20%	20%	20%
Feinte	10%	10%	10%	10%	10%
Parade	10%	10%	10%	10%	10%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	10%	15%	15%	20%	25%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Course	15%	20%	25%	25%	30%
Discrétion	30%	45%	50%	65%	75%
Equitation	5%	10%	10%	15%	15%
Marchandage	10%	10%	10%	10%	10%
Médecine	5%	5%	5%	5%	5%
Nage	10%	15%	15%	15%	15%
Repérage	30%	40%	50%	60%	60%
Séduction	10%	10%	10%	30%	30%
Stratégie	10%	10%	10%	30%	30%
Tactique	5%	5%	5%	5%	5%
Prestige	0	0	5	12	8
Protection	3	3	3	3	8
Points de vie	24	26	26	26	28
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	10	10	10	10	10

Batranoban

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	10	10	10	10	10
AG	12	13	13	13	13
RA	12	13	14	15	17
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Attaque brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Attaque normale	10%	15%	15%	15%	15%
Attaque rapide	15%	30%	40%	55%	70%
Esquive	15%	20%	20%	25%	30%
Feinte	15%	15%	15%	15%	15%
Parade	10%	15%	15%	20%	25%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	5%	10%	10%	10%	10%
Artisanat	10%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	20%	20%	30%	30%	30%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	10%	30%	40%	40%	50%
Equitation	10%	15%	15%	15%	15%
Lire et écrire	5%	5%	5%	5%	5%
Marchandage	15%	20%	20%	30%	30%
Médecine	20%	20%	20%	20%	20%
Repérage	10%	10%	10%	20%	30%
Séduction	10%	10%	10%	10%	10%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	10%	10%	10%	10%	10%
Prestige	0	0	5	12	7
Protection	8	8	8	8	13
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	14	15	17

Derigion

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	13	13	15
EN	12	12	12	13	13
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	8	9	9	9	9
VO	12	12	13	13	13
Attaque brutale	5%	10%	15%	20%	30%
Attaque normale	20%	30%	35%	40%	45%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%	5%
Feinte	5%	5%	5%	5%	5%
Parade	20%	20%	20%	20%	20%
Tir	15%	20%	20%	20%	20%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	5%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	15%	30%	35%	45%	55%
Connaissance	20%	20%	35%	35%	45%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	15%	15%	15%	15%	15%
Lire et écrire	20%	20%	25%	25%	25%
Marchandage	5%	10%	10%	10%	10%
Médecine	10%	10%	15%	15%	15%
Repérage	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	20%	35%	40%	50%	60%
Stratégie	5%	5%	10%	10%	10%
Tactique	5%	5%	10%	10%	10%
Prestige	2	2	7	12	7
Protection	10	10	10	10	15
Points de vie	24	24	24	26	26
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Gadhar

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	10	10	10	10	10
AG	12	13	13	13	13
RA	12	13	13	13	15
PE	12	12	13	13	13
VO	8	8	8	9	9
Attaque brutale	20%	20%	25%	30%	30%
Attaque normale	5%	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	20%	35%	40%	45%	60%
Esquive	20%	25%	25%	25%	25%
Feinte	5%	5%	10%	10%	10%
Parade	5%	10%	10%	10%	10%
Tir	5%	5%	10%	10%	10%
Acrobatie	20%	35%	45%	45%	45%
Artisanat	10%	10%	15%	15%	15%
Astronomie	5%	5%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	5%	5%	5%	10%	10%
Course	15%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	35%	35%	45%	55%
Marchandage	5%	5%	10%	10%	10%
Médecine	5%	5%	5%	10%	10%
Repérage	20%	20%	30%	40%	50%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	5%	5%	5%	10%	10%
Tactique	15%	15%	15%	20%	20%
Prestige	0	0	5	10	7
Protection	0	0	0	0	5
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	13	13	15

Hysnaton

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	13	14	15
EN	12	13	13	13	13
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	12	12	13	13	13
VO	8	8	8	8	9
Attaque brutale	10%	20%	25%	30%	40%
Attaque normale	15%	20%	25%	30%	35%
Attaque rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	10%	10%	15%	15%	15%
Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	15%	15%	15%
Acrobatie	20%	20%	20%	20%	20%
Astronomie	10%	10%	15%	15%	15%
Commandement	10%	35%	45%	45%	50%
Course	10%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	20%	20%	20%	20%
Equitation	10%	10%	10%	10%	10%
Marchandage	10%	10%	25%	35%	45%
Médecine	5%	5%	5%	5%	10%
Nage	10%	15%	15%	15%	15%
Repérage	20%	20%	25%	35%	45%
Séduction	10%	15%	15%	15%	20%
Stratégie	5%	5%	5%	5%	10%
Tactique	5%	5%	5%	5%	10%
Prestige	0	0	5	10	5
Protection	5	5	5	5	10
Points de vie	24	26	26	26	26
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Piorad

	Normal	Vétéran	Elite	Chef	Porteur
FO	14	15	15	15	17
EN	12	13	13	14	14
AG	8	8	8	8	8
RA	8	8	8	8	8
PE	10	10	10	10	10
VO	12	12	13	13	13
Attaque brutale	25%	40%	50%	60%	75%
Attaque normale	10%	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%	5%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	5%	5%	5%	5%	5%

Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	5%	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	5%	5%	5%	5%	5%
Astronomie	5%	5%	5%	5%	5%
Commandement	30%	35%	45%	45%	50%
Connaissance	5%	5%	10%	10%	10%
Course	5%	10%	10%	10%	10%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	20%	40%	50%	60%	80%
Lire et écrire	10%	10%	15%	15%	15%
Marchandage	5%	5%	5%	5%	5%
Médecine	5%	5%	10%	10%	10%
Repérage	15%	15%	15%	15%	15%
Séduction	15%	20%	20%	20%	25%
Stratégie	15%	15%	20%	25%	25%
Tactique	20%	20%	25%	30%	30%
Prestige	0	0	7	12	11
Protection	5	5	5	5	10
Points de vie	24	26	26	28	28
Dommages	-	+1	+1	+1	+1
Initiative	8	8	8	8	8

Sekeker

	Normale	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	8	9	9	9	9
AG	14	15	15	16	18
RA	12	12	13	13	13
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Attaque brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Attaque normale	20%	35%	45%	50%	60%
Attaque rapide	15%	15%	20%	25%	30%
Esquive	15%	15%	20%	20%	20%
Feinte	10%	10%	10%	10%	10%
Parade	10%	10%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	20%	35%	45%	55%	70%
Artisanat	5%	5%	5%	5%	5%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	10%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	35%	45%	55%	70%
Equitation	15%	15%	15%	15%	15%
Marchandage	5%	5%	5%	5%	5%
Médecine	15%	15%	15%	15%	15%
Nage	5%	10%	10%	10%	10%
Repérage	10%	10%	10%	10%	10%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	15%	15%	15%	15%	15%
Prestige	1	1	6	13	8
Protection	3	3	3	3	8
Points de vie	16	18	18	18	18
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	12	13	13	13

Thunk

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	8	8	8	8	8
EN	10	10	10	10	10
AG	12	12	12	12	12
RA	12	13	13	13	13
PE	12	13	14	15	17
VO	10	10	10	10	10
Attaque brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Attaque normale	10%	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	10%	15%	15%	15%	15%
Esquive	20%	25%	25%	25%	25%
Feinte	10%	20%	25%	35%	45%
Parade	10%	15%	15%	15%	15%
Tir	20%	30%	35%	45%	55%
Acrobatie	10%	10%	10%	10%	10%
Artisanat	10%	15%	15%	20%	25%
Astronomie	10%	15%	15%	20%	25%
Commandement	5%	5%	5%	5%	5%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	15%	15%	15%	15%	15%
Equitation	25%	35%	45%	55%	65%
Marchandage	10%	15%	15%	20%	25%
Médecine	10%	10%	10%	10%	10%
Repérage	15%	30%	40%	55%	70%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	10%	10%	10%	10%	10%
Prestige	1	1	6	11	8
Protection	2	2	2	2	7
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	13	13	13

Vorozion

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	14	14	15
EN	10	10	10	10	10
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	10	10	10	10	10
VO	12	13	13	14	15
Attaque brutale	5%	20%	30%	40%	55%
Attaque normale	15%	15%	15%	15%	15%
Attaque rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	15%	15%	15%	15%	15%
Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	10%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	25%	35%	45%	60%
Connaissance	15%	15%	15%	15%	15%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	10%	10%	10%	10%	10%
Lire et écrire	20%	25%	25%	25%	30%
Marchandage	15%	15%	15%	15%	15%
Médecine	15%	20%	20%	20%	25%
Repérage	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	15%	20%	20%	20%	25%
Stratégie	10%	20%	25%	30%	40%
Tactique	10%	20%	25%	30%	40%
Prestige	0	0	5	10	7
Protection	12	12	12	12	17
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Equipement et statistiques

Même s'il arrive que le maître de jeu soit pris de cours lors d'un scénario, il ne doit jamais bâcler tout ce qui touche aux statistiques des personnages et surtout à leur équipement. Même s'il est relativement aisé de calculer les compétences d'un personnage, il est quelquefois pratique de posséder les statistiques (de combat) de plusieurs adversaires types.

Garde Derigion (Vétéran)

Attaque normale	30%
Parade	20%
Armement	Hallebarde
Dommages	H
Initiative	5
Armure	Mailles + plaques
Protection	10
Points de vie	24

Pillard Piorad (Normal)

Attaque brutale	40%
Parade	15%
Armement	Hache à deux mains
Dommages	I
Initiative	3
Armure	Cuir clouté
Protection	5
Points de vie	24

Pillard Sekeker (Vétéran)

Attaque normale	35%
Esquive	15%
Armement	Epieu
Dommages	F
Initiative	14
Armure	Cuir
Protection	3
Points de vie	18

Guerrier Gadhar (Normal)

Attaque brutale	20%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Armement	Epieu
Dommages	F
Initiative	14
Armure	Aucune
Protection	0
Points de vie	20

Archer Thunk (Normal)

Tir	20%
Esquive	20%
Armement	Arc court
Dommages	F
Initiative	-
Armure	Fourrures
Protection	2
Points de vie	20

Garde Vorozion (Vétéran)

Attaque brutale	20%
Attaque normale	20%
Parade	15%
Armement	Epée bâtarde
Dommages	H
Initiative	8
Armure	Cotte de mailles
Protection	8
Points de vie	20

Arbalétrier Vorozion (Normal)

Tir	10%
Esquive	10%
Armement	Arbalète
Dommages	H
Initiative	-
Armure	Cotte de mailles
Protection	8
Points de vie	20

Garde Batranoban (Normal)

Attaque rapide	15%
Feinte	15%
Esquive	15%
Armement	Cimeterre
Dommages	G
Initiative	14
Armure	Cotte de mailles
Protection	8
Points de vie	20

E) Les combats de masse

Bien que les combats singuliers soient monnaie courante dans le monde de Bloodlust©, il est en de même pour les chocs entre armées... Rien n'est plus prestigieux que d'y prendre part et rien n'est plus dangereux aussi... Que votre personnage soit simple soldat, général ou assassin, le combat de masse est fait pour vous!

1) Principe de base

Toutes les troupes participant à un combat de masse sont groupées en unités qui regroupent un nombre de guerriers allant de 5 à 100 selon leur moral, leur entraînement et leur race. Ces groupes de combat sont normalement appelées unités et sont définis par quatre caractéristiques: L'effectif (EF) qui indique simplement le nombre de soldats (et leurs éventuelles montures) contenus dans l'unité, la puissance (PU) qui indique leur faculté purement offensive et défensive, le moral (MO) qui indique leur état d'esprit au début du combat et l'initiative (IN) qui indique leur agressivité vis à vis de leurs adversaires. Toutes ces valeurs pourront varier au cours du combat. Prenons par exemple la fiche signalétique d'une unité de paysans vorozions:

EF	PU	MO	IN
100	50	Milice	-5

EF: Les paysans sont au nombre de 100 (une très grande unité!).
PU: Chaque paysan a une puissance de 1 (ce qui est très faible). Ceci est surtout du à leur manque d'entraînement et à leur armement improvisé. Leur puissance totale est égale à 100.
MO: Les paysans ont un moral de milicien, c'est à dire la plus faible valeur existante en début de combat: Ils sont lâches et peureux.
IN: Le modificateur indiqué en dessous de cette caractéristique (-5) indique que ces paysans n'ont aucune envie de se battre ce qui, vu leurs autres caractéristiques, n'est pas très étonnant.

Chaque tour de jeu correspond à une heure de combat réel. La tombée de la nuit et la fatigue ne permettent pas de combattre normalement plus de 10 heures d'affilée.

2) Avant le combat

Bien que ce système de combat soit presque entièrement fictif, il est conseillé de se doter d'un pion ou d'une figurine pour chaque unité. Il est très important de connaître à tout moment qui est en contact avec qui et quel est le camp qui possède un surplus d'unité. Les manoeuvres et les tactiques spéciales sont représentées dans ce système par l'initiative et les réactions des généraux.

A ce sujet, un personnage devra être désigné comme général en chef (ou chef de guerre) et ce sont ses caractéristiques (ou plutôt ses compétences) qui seront utilisées le plus souvent. La présence d'autres généraux est utile uniquement dans le cas de la mort du général en chef (auquel cas un autre général peut prendre sa place au tour suivant). Chaque unité peut aussi contenir un ou plusieurs porteurs d'armes (joueurs ou non) qui affecteront les performances des unités dans lesquelles ils sont placés. Un général en chef peut faire partie d'une unité (c'est souvent le cas chez les Piorads ou les Sekekers) mais il prend alors plus de risques... Tout en accordant un bonus substantiel à l'unité qu'il dirige.

Ceci étant fait, il ne vous reste plus qu'à engager le combat et à vous rendre immédiatement au chapitre suivant:

3) Résolution d'une heure de combat

La résolution d'une heure de combat suit une procédure toujours identique qui comporte 6 phases:

1) Détermination de l'initiative.
2) Engagement des unités.
3) Résolution des combats.
4) Effets des pertes (et baisse de puissance).
5) Moral (unités désorganisées ou en déroute).
6) Conséquences sur les personnages et jets de commandement.

Détermination de l'initiative

Chaque général en chef (le joueur qui l'incarne ou le maître de jeu) de chaque armée jette 1d10 et ajoute les modificateurs suivants. L'armée dont le chef obtiendra le total le plus grand sera considérée comme étant le joueur offensif durant cette heure. Il sera aussi le premier à faire agir une unité lors de la phase suivante (Engagement des unités).

Evénement	Iinitiative
Compétence de Stratégie du général en chef	+(Compétence de Stratégie/10)*
Moins de 5 unités	+2
Plus de 10 unités	-2
Plus de 20 unités	-5
Par unité en déroute ou désorganisée	-1
Par unité d'élite	+1

*: Arrondi à l'entier inférieur: Exemple: Une Compétence de Stratégie de 55% donne un bonus de +5.

Exemple: Imaginons un chef de guerre Vorozion qui possède une compétence de Stratégie de 70% et qui commande 3 unités de chevalerie, 5 unités de paysans et 3 machines de guerre. Son modificateur d'initiative sera égal à: +7 (Stratégie) -2 (11 unités) +3 (Elite) = +8.

Engagement des unités

Le maître de jeu prendra ensuite soin d'ajouter à l'initiative de chaque unité la valeur calculée ci-dessus majorée d'un bonus de 5 si elle fait partie de l'armée offensive. Les unités seront donc ainsi classées par ordre d'initiative (un tas distinct pour chaque armée). Le général en chef de l'armée offensive choisit n'importe quelle unité et la place devant lui non sans lui avoir préalablement choisi un adversaire parmi toutes les unités adverses avec une seule restriction: Il ne peut prendre pour cible qu'une unité ayant une initiative inférieure ou égale à la sienne (s'il n'en existe pas, le général devra choisir une autre unité, si aucune ne peut en prendre pour cible une autre, il passe son tour).

C'est ensuite au second général en chef de choisir une unité qu'il mettra en confrontation avec la sienne (même restriction que ci-dessus). Une fois que l'armée qui dispose du moins d'unités sera entièrement au contact, l'autre armée pourra faire intervenir des unités supplémentaires en soutien à celles qui combattent déjà. Elles accorderont un bonus substantiel lors de la résolution des combats.

Résolution des combats

Vous devez donc maintenant être en présence de nombreuses petites unités au contact avec une unité adverse. Certaines unités supplémentaires serviront de soutien aux autres. Il suffit maintenant de résoudre à l'aide d'un simple jet de dé et de la lecture d'une table les résultats de chaque conflit, un par un. (voir table page suivante).

Le chiffre indiqué à l'intersection entre la puissance de l'unité et le résultat du dé représente le nombres de pertes enregistrées par l'unité adverse. Une fois le jet de dé lancé pour chaque coté d'un même conflit, et pour chaque conflit engagé durant cette heure de combat, il suffit de consulter le chapitre suivant pour connaître les effets réels des pertes subies. Note: Bien que les unités possèdent des initiatives différentes, on estime que les dommages sont encaissés simultanément.

Exemple: Tentons de résoudre un combat entre une unité de guerrières Sekekers contenant un porteur d'arme et une unité d'initiés Gadhars contenant 2 porteurs d'armes mineures. Les Sekekers font partie de l'armée offensive.

La PU de l'unité Sekeker est égale à 75.
Le modificateur est égal à : +1 (Vétéran) +2 (Offensive) +2 (Porteur d'arme) = +5
Jet de dé (6) = 11 (30 morts). Il reste 20 hommes dans l'unité.
Le PU descend de 60% = 20

La PU de l'unité Gadhar est égale à 50.
Le modificateur est égal à : -1 (Milice) +2 (2 porteurs d'arme mineures) = +1
Jet de dé (7) = (5 morts). Il reste 45 femmes dans l'unité.
Le PU descend de 10% = 67

Puissance de l'unité	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100	101 et +
Résultat du d10											
1 ou -	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5
3	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	10
4	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10
5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10	15
6	0	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20
7	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25
8	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30
9	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35
10	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40
11	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
12	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
13	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
14	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
17	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
18	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
19	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
20 et +	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90

Modificateurs au dé:

Unité d'élite	+2
Unité vétéran	+1
Unité de milice	-1
Armée offensive	+2
Contre une unité en déroute	+5
Unité désorganisée	-1
Contre une unité désorganisée	+1
Porteur d'arme dans l'unité	+2
Porteur d'arme mineure dans l'unité	+1
Chef de guerre dans l'unité	+2
Une unité en soutien	+2
Deux unités en soutien (et plus)	+4

4) Moral et pertes

Dès que les deux partis d'un même conflit connaissent le nombre de pertes qu'ils viennent de subir, le maître de jeu devra réduire d'autant l'effectif de l'unité en question. Dès qu'elle aura subi 10% de pertes, elle perdra aussitôt 10% de sa puissance (on peut imaginer prendre en compte chaque pourcentage de perte mais le calcul peut s'avérer fastidieux). Lorsqu'elle aura perdu 50% de son effectif, il faudra jeter un d% sur la table suivant pour connaître les effets de ces pertes sur le moral des troupes.

Moral de l'unité	Milice	Normal	Vétéran	Elite
d%				
01-10	Déroute	Déroute	Déroute	Désorganisation
11-25	Déroute	Déroute	Désorganisation	Désorganisation
26-50	Déroute	Désorganisation	Désorganisation	Ok
51-75	Désorganisation	Ok	Ok	Ok
76-00	Ok	Ok	Ok	Ok

Ok: Rien ne se passe. Tout va bien. L'unité est totalement opérationnelle jusqu'à son élimination (ou un effet annexe du à une unité spéciale).
Désorganisée: Les soldats ne savent plus très bien où ils en sont. Ils subissent quelques malus en combat et l'initiative de l'unité est modifiée de 2 points (1-3: en plus, 4-6: en moins).
Déroute: Les soldats sont terrifiés par la mort de leurs compagnons d'arme. L'unité ne peut plus combattre, voit son initiative baisser de 10 et subit de forts malus si elle est attaquée en combat (elle ne peut même pas se défendre).

Si l'unité contient un porteur d'arme ou le chef de guerre de l'armée, il peut tenter de redonner courage à l'unité en faisant preuve d'une bonne dose de courage et d'un fort talent de commandement. Il pourra tenter un jet à la fin de chaque heure de combat. Les résultats dépendent du moral de l'unité et de son état actuel.

Moral de l'unité	Milice	Normal	Elite
Jet de commandement		ou Vétéran	
Réussite critique	Rallié	Rallié	Rallié
Jet réussi	-	Rallié	Rallié
Jet raté	-	-	Rallié
Echec critique	-	-	-

Modificateurs au jet de Commandement:

Plus de 75% de pertes	-10%
Unité en déroute	-25%

-: Rien ne se passe (nouvel essai au tour suivant).
Rallié: L'unité retrouve son statut normal. Elle n'est plus ni en déroute, ni désorganisée.

Dès que l'on connait les résultats des attaques, chaque joueur reprend en main les unités qui ne sont pas au contact et qui ne sont pas non plus en déroute (toutes les autres sont encore en contact avec les mêmes adversaires). Chaque général en chef jette alors un nouveau jet d'initiative (retour à la phase 1).

5) Les personnages

Un porteur d'arme (mineure ou non) peut, à chaque tour de combat (une heure donc), tenter un jet de Tactique. Les résultats de son jet affectent sensiblement le bonus qu'il accorde normalement à l'unité où il se trouve. Un seul porteur d'arme peut tenter un jet de Tactique par heure de jeu (les autres accordent simplement leur bonus normal à l'unité).

	Arme	Arme mineure
Bonus normal	+2	+1
Réussite critique	+6	+3
Jet réussi	+4	+2
Jet raté	+0	+0
Echec critique	-2	-1

Le simple fait d'accorder un bonus à l'unité, de tenter un jet de commandement ou de tactique implique que le personnage a combattu physiquement des adversaires au moins une fois durant l'heure en cours. Il pourra alors être blessé, d'une façon théorique, un certain nombre de fois. La table ci-dessous vous permet de calculer rapidement ces dommages sans avoir à réaliser un combat en suivant les règles normales (ce qui ralentirait le jeu).

1/2d10: Le personnage subit 2d10 points de dommages localisés aléatoirement (l'armure compte normalement).
1/4d10: Le personnage subit 4d10 points de dommages localisés aléatoirement (l'armure compte normalement).
2/2d10: Le personnage subit deux fois 2d10 points de dommages localisés aléatoirement et séparément (l'armure compte normalement).
2/4d10: Le personnage subit deux fois 4d10 points de dommages localisés aléatoirement et séparément (l'armure compte normalement).

% de pertes depuis le début du combat	0-25%	26-50%	51-75%	76%-99%	100%
d10					
1-3	-	-	-	-	1/2d10
4-6	-	-	-	1/2d10	1/4d10
7-9	-	-	1/2d10	1/3d10	2/2d10
10	-	1/2d10	1/3d10	2/2d10	2/4d10

6) Principaux types de troupes

Les armées du monde de Bloodlust© comportent des dizaines de types d'unités différentes. Les principales sont décrites ci-après. A vous de vous en inspirer pour éventuellement en créer d'autres.

Unités Alwegs

Les Alwegs ne possèdent pas d'armée à part entière. Ils forment cependant quelquefois des unités de mercenaires qui se louent au plus offrants et qui sont tous membres de la guilde des mercenaires (voire des mercenaires de Pôle dans certains cas). Bien que leurs unités soient de faible taille, leur moral et leur équipement est souvent très au dessus de la moyenne des troupes des autres nations.

Archers: Cette unité est composée de 20 hommes spécialement entraînés au combat à distance mais qui ne rechignent pas à se battre avec leurs armes de contact (dans ce cas précis des épées). Leur seul défaut réside dans leur armure très peu performante (du cuir clouté).

EF	PU	MO	IN
20	40	Normal	+1

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +5 (au lieu de +2).

Mercenaires: Cette unité est composée de 20 hommes équipés d'épées, de boucliers et d'une cotte de maille. Certains possèdent même des casques. Agressifs et expérimentés, ces troupes forment le corps de toute force armée Alweg.

EF	PU	MO	IN
20	60	Vétéran	+2

Cavaliers mercenaires: Cette unité est composée de 10 cavaliers armés d'épées et de boucliers et vêtus d'une cotte de maille. Les chevaux ne sont pas protégés et sont donc très rapides. Ces unités sont de grande valeur mais ne sont souvent pas en nombre suffisant pour combattre des unités de cavalerie lourde Piorads ou Vorozions.

EF	PU	MO	IN
10	50	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +4) et un bonus de PU de +10 (pour un total de 60).

Unités Batranobans

Bien que les Batranobans possèdent une armée importante et efficace, ils ne cherchent que très rarement à entrer en conflit direct avec une force armée adverse importante. Dans le cas où cela arrive, ils préfèrent de loin utiliser des esclaves que dépenser inutilement leurs valeureux guerriers.

Esclaves: Ces unités de grande taille (50 hommes) sont uniquement composés d'esclaves volontaires à qui on promet l'affranchissement s'ils sortent vivants de 5 ans de guerre. Autant dire qu'à peine 5% de ces hommes atteignent ce cap fatidique. Ils n'ont pas d'armure, sont armés d'épieux et très mal entraînés.

EF	PU	MO	IN
50	25	Milice	-3

L'unité doit déterminer les résultats de la perte de moral une fois qu'elle aura perdu 25% de son effectif (au lieu de 50% pour toutes les autres unités). Une fois par combat, les esclaves pourront absorber une drogue de combat qui leur permettra de majorer leur PU de 15 (pour un total de 40) et ce quelque soit les pertes qu'ils ont subies jusqu'à présent. Une fois l'heure passée, leur PU redeviendra la même et ils perdront 10% de leur effectif (les morts par overdose).

Guerriers: Adeptes du combat d'embuscade, les guerriers Batranobans ont horreur des batailles rangées. Leur initiative reflète donc le peu d'enthousiasme dont ils font preuve dans ces moments précis malgré leur entraînement et leur moral. Ils sont armés de cimeterres, de mains gauche et vêtus d'armures de cuir.

EF	PU	MO	IN
30	80	Normal	-1

Cavaliers: Composés de tous les jeunes guerriers qui veulent prouver à leurs aînés qu'ils sont assez valeureux pour faire partie de la cavalerie lourde, ces unités possèdent une initiative hors du commun. Ils sont armés de cimeterres, de boucliers et vêtus de cuir clouté.

EF	PU	MO	IN
15	60	Normal	+3

Une fois par combat, les cavaliers pourront absorber une drogue de combat qui leur permettra de majorer leur PU de 30 (pour un total de 90) et ce quelque soit les pertes qu'ils ont subies jusqu'à présent. Une fois l'heure passée, leur PU redeviendra la même et ils perdront 10% de leur effectif (les morts par overdose).

Scouts: Ces petites unités (5 hommes) sont spécialisées dans le harcèlement des troupes et le combat de type "hit and run". Ils possèdent une initiative très haute qui leur permet d'éviter le contact avec les adversaires trop coriaces. Ils sont armés de cimeterres, d'arcs et vêtus de cuir clouté. Ils montent des chevaux.

EF	PU	MO	IN
5	15	Vétéran	+5

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +3 (au lieu de +2).

Cavaliers lourds: Ces troupes représentent l'élite des unités Batranobans (les seuls d'ailleurs qui peuvent rivaliser avec les troupes des autres races). Ils sont armés de cimeterres et de boucliers, sont vêtus de cottes de maille et montent des chevaux.

EF	PU	MO	IN
40	200	Elite	+0

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +2) et un bonus de PU de +40 (pour un total de 240).

Unités Derigions

Autrefois soutenus par une armée puissante et respectée, les Derigions s'endorment sur leurs lauriers et subissent défaites sur défaites. Non pas que leurs unités ne soient pas efficaces (leurs phalanges ont toujours une puissance offensive monstrueuse) mais c'est leur nombre qui est tout simplement insuffisant, sans parler de leur initiative qui atteint des sommets (ou plutôt des creux) inimaginables pour une armée qui a dominé tout Tanæphis quelques centaines d'années plus tôt.

Avant-garde: Ces petites unités composées d'esclaves ont pour seul but de repérer la force des unités adverses en les engageant au contact le plus vite possible. Leur initiative est donc très haute mais leur potentiel de combat quasi-nul. Les esclaves sont armés d'épieux et n'ont pas d'armure.

EF	PU	MO	IN
10	5	Milice	+2

Durant la première heure de combat, l'initiative des unités de ce type est majorée de 5 points (pour un total de +7).

Frondeurs: Autre unité d'esclaves, autre tactique. Les frondeurs servent uniquement à harceler les unités adverses et sont souvent placées en soutien des phalanges. Le esclaves sont armés de frondes et de poignards et vêtus d'armures de cuir.

EF	PU	MO	IN
50	25	Milice	+0

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +5 (au lieu de +2).

Phalanges: Fer de lance de l'armée Derigion, les phalanges ont toujours été les unités les plus redoutées du monde de Tanæphis. Il semble désormais peu probable qu'elles puis-

sent remporter encore beaucoup de batailles: Elles sont trop peu nombreuses pour cela. Le hommes sont armés d'épieux et de boucliers et sont vêtus de cottes de maille.

EF	PU	MO	IN
100	300	Normal	+0

Chars de guerre: Très peu utilisés désormais puisque les combats auxquels se livrent les Derigions ont surtout lieu autour de leur capitale, endroit où la cavalerie et où les chars ne peuvent pas s'exprimer à loisir, les chars de combat gardent cependant un prestige inégalé dans l'armée Derigion. Chaque char est composé de 6 chevaux et de 4 hommes. Ces derniers sont armés d'arcs, d'épées et sont vêtus de mailles+plaques. L'EF présenté ci-dessous représente le nombre de chars (et non pas le nombre d'hommes).

EF	PU	MO	IN
5	100	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +4) et un bonus de PU de +50 (pour un total de 150). Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +3 (au lieu de +2).

Cavaliers lourds: Lorsque les nobles partent en guerre, ils le font toujours en formant des unités de cavalerie lourde. Ces troupes sont armées de lances, de boucliers et de demi-plaques. Leur potentiel offensif en cas de charge est phénoménal mais leur trop faible nombre (encore une fois) empêche d'obtenir un résultat probant.

EF	PU	MO	IN
20	140	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +4) et un bonus de PU de +70 (pour un total de 210).

Unités Gadhars

Quelque soit le but d'une armée de ce type (représailles, conquêtes, etc...), un tel regroupement de Gadhars est imaginable uniquement si plusieurs tribus arrivent à trouver un accord pour lutter ensemble contre un adversaire commun (éventuellement d'autres Gadhars). La guerre est aussi une excuse pour tous les guerriers de prouver qu'ils sont les plus forts... C'est pourquoi l'initiative des unités Gadhars est toujours très supérieure à la moyenne.

Initiés: Composés de jeunes guerriers qui n'ont même pas encore le droit à ce titre honorifique, les initiés feront tout pour prouver à leur tribu qu'ils sont les plus forts et qu'ils savent se battre comme de vrais Gadhars. Ils n'ont pas d'armure et sont armés de javelots et de poignards.

EF	PU	MO	IN
50	50	Milice	+6

Guerriers: Ces unités sont standards dans les armées Gadhars et forment normalement 80% des effectifs. Les guerriers sont armés d'épieux et ne possèdent pas d'armure.

EF	PU	MO	IN
100	150	Normal	+3

Dresseurs: Ces unités de vétérans sont les petites surprises que peuvent réserver les Gadhars aux unités de cavaliers des autres races. Chaque homme de cette unité est en effet accompagné par un lézard géant dressé (n'allons pas dire qu'il est apprivoisé). Les hommes sont armés de poignards et ne portent pas d'armure.

EF	PU	MO	IN
5	25	Vétéran	+3

Contre une unité de cavaliers (ou de poneys), leur PU est majoré de 75 points (pour un total de 100).

Messagers: Ces unités d'élite forment le fer de lance des attaques Gadhars. Elles sont composées de 10 guerriers très expérimentés et assez entraînés pour supporter le port d'une armure de cuir ouvragée. Ils sont armés d'épieux.

EF	PU	MO	IN
10	50	Elite	+6

Unités Hysnatons

Tout comme les Alwegs, les Hysnatons ne possèdent pas d'armée à part entière. Ils forment cependant quelquefois des unités de mercenaires qui se louent au plus offrants et qui sont tous membres de la guilde des mercenaires (voir des mercenaires de Pôle dans certains cas). Bien que leurs unités soient de faible taille, leur moral est toujours très au dessus de la moyenne des troupes des autres nations.

Mercenaires: Cette unité est composée de 20 hommes équipés d'épées, de boucliers et vêtus de cuir clouté. Certains possèdent même des casques. Agressifs et expérimentés, ces troupes forment le corps de toute force armée Hysnaton.

EF	PU	MO	IN
20	50	Vétéran	+1

Cavaliers mercenaires: Cette unité est composée de 10 cavaliers armés d'épées à deux mains et vêtus d'une armure de cuir. Les chevaux ne sont pas protégés et sont donc très rapides. Ces unités sont de grande valeur mais ne sont souvent pas en nombre suffisant pour combattre des unités de cavalerie lourde Piorads ou Vorozions.

EF	PU	MO	IN
10	60	Vétéran	+1

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +3) et un bonus de PU de +15 (pour un total de 75).

Scories: Ces unités sont uniquement composées d'Hysnatons rendus particulièrement laids par leurs ascendances. Ils ont presque tous la peau mate voire carrément verte et plus de 50% sont munis de larges dents jaunies. Ils sont armés d'épées et n'ont aucune armure. Ils sont pour la plupart complètement fous et ne font jamais de prisonniers.

EF	PU	MO	IN
50	100	Elite	+2

Contre des unités ayant un moral normal ou de milice, les scories voient leur PU augmenter de 100 (pour un total de 200). Ce potentiel offensif particulièrement haut tient compte de l'effet désastreux de leur apparence et de leur réputation sur les troupes adverses non préparées à une telle rencontre.

Unités Piorads

L'armée Piorad est presque entièrement composée de cavaliers montés sur Chagars et leur initiative est donc très haute (il est toujours plus facile de choisir sa cible lorsqu'on se déplace au trot plus vite qu'un homme en courant). Malgré leur tempérament de pillards, les Piorads forment une armée très puissante dont le potentiel offensif est toutefois assez réduit une fois le premier choc passé.

Cavaliers: Gros de la troupe de l'armée Piorad, les cavaliers sont armés de haches à deux mains et vêtus de fourrures. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
50	200	Normal	+1

Durant la première heure de combat le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +2) et un bonus de PU de +50 (pour un total de 250).

Pisteurs: Vêtus d'armures de cuir, armés de glaives et de frondes, les pisteurs sont surtout accompagnés de deux gros chiens de guerre chacun. Ils sont très agressifs mais préfèrent de loin combattre avec leurs frondes en soutenant les unités de cavalerie Piorad.

EF	PU	MO	IN
10	45	Vétéran	+3

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs frondes et le bonus ainsi gagné est de +3 (au lieu de +2).

Cavaliers lourds: Vétérans de l'armée Piorad, les cavaliers lourds sont armés de haches à deux mains et vêtus de cuir clouté. Leurs montures sont couvertes de plaques de cuir. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
50	300	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +2) et un bonus de PU de +75 (pour un total de 375).

Yeux de braise: Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont armés de haches de combat, de pavois et sont vêtus de cottes de mailles. Leurs montures sont couvertes de plaques de cuir. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
25	200	Elite	+3

Durant la première heure de combat le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +2) et un bonus de PU de +50 (pour un total de 250).

Unités Sekekers

Les armées Sekekers sont aussi rares que ces guerrières. 90% des forces d'une telle armée sont composées de boucliers humains (des hommes castrés et lobotomisés) et les quelques rares guerrières qui daignent croiser le fer avec des unités d'autres races le font avec courage et opiniâtreté.

Boucliers: Ces unités de boeufs humains n'ont pour seul intérêt que de cacher à la vue des ennemis les mouvements des guerrières Sekekers qui frappent ainsi là ou ça fait mal sans risquer d'être inquiétées par les archers ou les arbalétriers adverses. Les hommes sont armés d'épées courtes et ne portent pas d'armure.

EF	PU	MO	IN
100	40	Milice	-5

Bien qu'ils aient un moral de miliciens, les boucliers ne peuvent pas être mis en déroute (tout résultat de combat indiquant cet état de fait désorganise l'unité). Cela s'explique par le simple fait que leur intelligence est réduite à un tel état de délabrement qu'ils ne connaissent même plus la peur. D'un autre coté, une fois désorganisés, ils ne peuvent pas être ralliés.

Initiées: Composées de jeunes guerrières fraîchement opérées, les initiées feront tout pour prouver à leur tribu qu'elles sont les plus fortes et qu'elles savent se battre comme de vraies Sekekers. Elles n'ont pas d'armure et sont armées d'épieux et de frondes.

EF	PU	MO	IN
25	40	Normal	+3

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les Sekekers utilisent leurs frondes et le bonus ainsi gagné est de +4 (au lieu de +2).

Guerrières: Ces unités sont standards dans les armées Sekekers et forment normalement 90% des effectifs féminins d'une telle armée. Les guerrières sont armés d'épieux et sont vêtues d'armures de cuir.

EF	PU	MO	IN
50	75	Vétéran	+1

Chrysalides: Uniquement formées des plus valeureuses et jolies Sekekers (elles ne sont pas opérées) de chaque tribu, ces unités forment l'élite de cette race. Elles sont aussi (et même plus) folles que leurs consœurs en combat et leur "look" angélique a un effet désastreux sur le moral des troupes ennemies qu'elles rencontrent. Elles sont armées de deux épées et sont vêtues d'armures de cuir ouvragées qui ne cachent rien de leurs appâts.

EF	PU	MO	IN
25	80	Elite	+2

Contre des unités ayant un moral normal ou de milice, les Chrysalides désorganisent obligatoirement leurs adversaires après une heure de combat et ce jusqu'à la fin de la journée (aucune chance de les rallier).

Unités Thunks

Spécialisés dans le combat d'embuscade, les Thunks possèdent une très haute initiative dans le seul but d'éviter le contact le plus possible et de frapper là où son adversaire est le moins fort (ou le plus faible). Les armées Thunks sont entièrement composées de cavaliers (à dos de poneys).

Archers: Cette unité est composée de 20 hommes spécialement entraînés au combat à distance et qui rechignent à se battre avec leurs armes de contact (dans ce cas précis des poignards). Leur seul défaut réside dans leur armure très peu performante (ils n'en possèdent pas).

EF	PU	MO	IN
20	80	Milice	+1

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +5 (au lieu de +2).

Initiés: Composés de jeunes guerriers qui n'ont même pas encore le droit à ce titre honorifique, les initiés feront tout pour prouver à leur tribu qu'ils sont les plus forts et qu'ils savent se battre comme de vrais Thunks. Ils sont vêtus de fourrures et armés de glaives.

EF	PU	MO	IN
50	180	Normal	+3

Cavaliers: Gros de la troupe de l'armée Thunk, les cavaliers sont armés de glaives et vêtus de fourrures. Ils peuvent aussi bien servir à soutenir d'autres cavaliers qu'à attaquer les endroits affaiblis de l'armée adverse.

EF	PU	MO	IN
50	200	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +2) et un bonus de PU de +50 (pour un total de 250). Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs arcs et le bonus ainsi gagné est de +6 (au lieu de +2).

Unités Vorozions

L'armée Vorozion représente ce que Tanæphis possède de plus puissant, de plus nombreux et de plus prestigieux (bien que les phalanges Derigions gardent un certain prestige). Elle est principalement composée de paysans et de guerriers mais les machines de guerre et la chevalerie composée des nobles font toujours des ravages dans les rangs adverses.

Paysans: Equipés de bric et de broc, armés d'épieux et vêtus de leurs vêtements normaux, les paysans Vorozions levés avant chaque grande bataille pour défendre leurs villages, leurs villes et surtout l'empire qui les dirige forment des unités faciles à mettre en place mais de très faible puissance.

EF	PU	MO	IN
100	50	Milice	-5

Guerriers: Cette unité est composée de 20 hommes équipés d'épées, de boucliers et d'une demi-plaques. Certains possèdent même des casques. Agressifs et expérimentés, ces troupes forment le corps de toute force armée Vorozion.

EF	PU	MO	IN
50	200	Normal	+2

Machines de guerre: Que ce soit des balistes, des catapultes ou autres lanceurs de feu, chaque EF représente en fait une machine et ses 5 servants.

EF	PU	MO	IN
5	0	Normal	+0

Si l'unité est utilisée en soutien à une autre, on considère que les hommes utilisent leurs machines et le bonus ainsi gagné est de +10



(au lieu de +2). Une telle unité ne peut pas être attaquée tant qu'il reste des unités adverses encore non-choisies et/ou avant la deuxième heure de combat (on considère que ces armes sont placées en retrait du champ de bataille et que l'on ne peut les attaquer qu'une fois la bataille bien engagée).

Cavaliers lourds: Lorsque les jeunes nobles partent en guerre (ainsi que les bourgeois), ils le font toujours en formant des unités de cavalerie lourde. Ces troupes sont armées de lances, d'épées et de plaques complètes. Leur potentiel offensif en cas de charge est phénoménal et leur grand nombre en fait l'unité la plus puissante du monde de Bloodlust©.

EF	PU	MO	IN
50	400	Vétéran	+2

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +4) et un bonus de PU de +100 (pour un total de 500).

Chevaliers: Lorsque les nobles partent en guerre, ils le font toujours en formant des unités de chevalerie. Ces troupes sont armées de lances, d'espadons et de plaques complètes. Leur potentiel offensif en cas de charge est phénoménal mais leur trop faible nombre (encore une fois) empêche d'obtenir un résultat probant.

EF	PU	MO	IN
20	160	Elite	+1

Durant la première heure de combat, et chaque fois que l'unité choisit un nouvel adversaire, le bonus de charge accorde un bonus de +2 en IN (pour un total de +3) et un bonus de PU de +80 (pour un total de 240).

7) Conseils en vrac

Bien que le concept même de combat de masse soit très théorique, il se peut très bien que les joueurs n'apprécient pas le côté très technique de la chose (et ce, surtout s'ils ne sont pas chefs de guerre ou de tribu). Il ne faut cependant pas oublier que Bloodlust© est un jeu de rôle et que même au beau milieu d'une bataille rangée, les joueurs peuvent intervenir.

A la différence des autres parties du jeu où les descriptions du maître de jeu doivent rester très terre à terre, le combat de masse devrait lui permettre de donner libre cours à ses délires grandioses. Même si les joueurs ont un effet certain sur le déroulement de la partie, le maître devra prendre soin de décrire de façon cohérente, violente et grandiose ce qui se passe autour des joueurs. Rien n'est plus terrifiant en effet que le choc de deux unités d'élite ou que les volées de flèches meurtrières lancées par des archers Thunks.

Les chiffres et les statistiques devront être, encore plus que pendant les autres parties du jeu, englobés et savamment mélangés dans le descriptif du maître de jeu. Les deux textes qui suivent sont le résumé d'une heure de combat décrite par un mauvais maître de jeu (le premier) puis par un bon (le deuxième).

Exemple (de ce qu'il ne faut pas faire): Bon Karl, tu choisis d'intervenir dans le combat ou pas? Bon ok, tu te lances dans la mêlée. Au bout d'une heure ton unité a perdu 80% de son effectif depuis le début de la bataille et (il lance un dé et obtient 4) tu subis (deuxième jet de dés) 14 points de dommages. Ton armure est de 10 points. Tu perds simplement 4 points de vie.

Exemple (de ce qu'il faut faire): L'unité des Pillards du nord est en plein combat depuis plus de 3 heures, les pertes sont énormes et tu te retrouves dans un dernier carré avec tes plus fidèles compagnons d'armes. Choisis-tu de ne pas combattre durant cette heure et de fuir tel le Thunk moyen ? Ok, ta hache se met à hurler des insultes dans ton crâne et tu te jettes à l'attaque. Pendant une heure tu brises des crânes, des lances et des boucliers. Les armées Derigions se brisent sur votre petit groupe dont l'effectif est de plus en plus réduit. Juché sur un tas de corps tu continues à frapper, aidé par la peur que ressentent les guerriers ennemis à la seule vue de ton arme et de toutes les victimes qu'elle accumule depuis ce matin.

A un moment cependant, un jeune guerrier Derigion (jeune sûrement parce qu'il ose venir te combattre) esquive ton attaque et passe derrière toi. Tu ne peux pas te retourner, trop occupé que tu es à recevoir la charge d'un leader à cheval et armé d'une lourde épée bâtarde. Tu crois parer au plus pressé mais c'est bien ce jeune idiot qui te fait plier l'échine. Il enfonce son épieu dans tes reins et seule l'armure que tu portes et la protection que t'accorde ton arme te permettent de ne pas mourir sur le coup.

Presque instinctivement tu pivotes d'un quart de tour et frappes à l'aveuglette. Le Derigion recule de deux mètres sous le choc, totalement écartelé par la violence de l'impact. L'heure se termine comme elle a commencé... Dans le sang. Les armées Derigions se regroupent et ton unité ne compte désormais plus que six soldats. Tu as perdu, en tout et pour tout, 4 points de vie.

Une autre façon d'animer un combat de masse est d'organiser des duels entres les porteurs d'arme des unités en contact. Si un joueur a décidé d'intervenir durant l'heure en cours et que l'unité dans laquelle il combat est en contact avec une unité ennemie qui contient aussi un porteur d'arme, le maître de jeu peut proposer au joueur un duel.

L'intérêt d'un tel combat n'est pas évident car il est beaucoup plus dangereux de combattre un porteur d'arme qu'un humain normal.

Les armes magiques possédant un haut désir de Prestige et/ou de Réputation ne seront sûrement pas de cet avis et il y a fort à parier que le joueur sera lui aussi d'accord (éventuellement après un jet de contrôle raté).

N'oubliez pas que les dommages "fictifs" doivent tout de même être calculés, même si le joueur gagne un duel durant l'heure en cours (ces dommages représentent tous les impondérables causés par les guerriers normaux).

De tels combats singuliers ne doivent cependant pas ralentir la partie (ce qui risquerait de lasser ceux qui ne combattent pas). Il est d'ailleurs fortement recommandé au maître de jeu de toujours trouver un poste (même s'il est minime) dès que les joueurs prennent part à un combat généralisé, histoire que tout le monde se sente impliqué.

Un personnage plus "subtil" pourra être dépêché comme négociateur (au cas où vous voudriez carémment éviter le combat!) ou comme espion (connaître les statistiques de toutes les unités adverses est quelquefois très pratique pour bien diriger les unités sous ses ordres), voire même comme assassin (le meurtre du chef de guerre peut faire basculer entièrement l'issue d'un combat, même si l'armée adverse est très puissante).

Utilisation des figurines

Bien qu'il ne soit fait aucune allusion à l'utilisation de figurines dans Bloodlust©, il est pourtant recommandé, pour bien visualiser le combat en cours, de représenter chaque unité par une figurine.

Cela permet de se rendre compte de l'évolution du combat (au fur et à mesure que les unités disparaissent) et le maître de jeu peut ainsi décrire avec plus de précision le mouvement des troupes et leur comportement sur le jeu.

Chaque figurine devra être accompagnée d'une petite fiche où tous les renseignements nécessaires à son utilisation en cours de jeu seront retranscrits (EF, PU, MO et IN).

Même si l'échelle (1 figurine = 1 unité) vous semble très floue, c'est souvent un support visuel très prisé par les joueurs, ne le négligez pas.



Avant d'acquérir mon arme, par un moyen on ne peut plus violent et malhonnête, j'étais ou plutôt je n'étais que le quatrième fils de la Maison d'Asham. Une maison noble, vieille et riche, dont la prospérité est fondée depuis des siècles sur le commerce des épices. Les lunes ont prématurément blanchi les cheveux de mon père et, à ma grande honte, je dois avouer que je ne lui ai pas épargné les soucis. Ma jeunesse fut dissipée, et ma consommation d'épices, de siffan et de femmes fut grande. Comme me le répétait ma mère, tordant ses longues mains de douleur et d'inquiétude, dans le salon cuivré de la grande maison blanche qui fut longtemps mon foyer, cette conduite convenait à un fils ainé, sûr d'hériter les biens et les herbes de la famille. Mais un quatrième fils, qui se retrouverait un jour sans un Tham, et qui devrait alors compter sur la générosité de son frère ainé pour le vin et pour la table, un quatrième fils dont la vie et la fortune étaient encore à faire, ne devait pas perdre son temps en de vaines distractions. Pauvres parents, s'ils avaient su ce que, au cours de ma vie, j'ai parfois été amené à commettre, mes fautes de l'époque leur auraient paru bien légères...

Un soir que je baisai les lèvres de miel de Dolle à la noire chevelure, femme de Mahadit, sous les arbres fleuris de Durville, nous fûmes pris en faute par Mahadit lui même, revenu plus tôt de je ne sais quel voyage. Mon sang ne fit qu'un tour dans mes veines, car je savais que Mahadit était porteur d'arme. Mais la peur, au lieu de me paralyser, me donna une rapidité nouvelle, et tel un loup je bondis sur lui dans le noir, mon poignard à la main, et lui assénai un coup dans la gorge avant qu'il n'ait eu le temps de lever son cimeterre. L'orgueil me prit alors, et pourtant il n'y avait pas de quoi, car assassiner un homme dans la nuit n'est pas chose glorieuse, et je ramassai le cimeterre comme mon plus grand trésor.

Oh, Ahmahelë, Ahmahelë, amante à la lame courbe, plus fidèle que toute femme, plus meurtrière que tout poison, toi et moi nous avons parcouru les landes et les forêts de Tanæphis, arpenté les glaces et les hautes herbes. En ton nom et au mien nous avons accompli de grands exploits, et aussi des actions basses et viles, mais la poudre d'or de la gloire et de l'aventure a soufflé sur moi et je ne regrette rien, car tout ce que j'ai vu, bon ou mauvais, beau ou atroce, est resté dans ma mémoire comme les plus belles années de ma vie. J'ai vu des choses étranges, des choses même dont le commun des hommes n'a jamais entendu parler, comme l'union totale d'une arme et d'un humain dans le même corps. Et peut être cela même nous serait arrivé, si nous avions continué nos périples et nos combats, mais au bout d'un temps la lassitude me prit et je désirai revoir les dunes, les rochers, les champs d'épices et les cités de mon enfance. Il se trouve qu'Ahmahelë trouva cela bon, car elle désirait connaître les joies de la puissance et du pouvoir, et elle considérait que le prestige et la force que nous avions acquis pouvait nous permettre d'obtenir une place importante dans ma ville natale.

Durville, cité aux profondes lagunes, la joie brilla dans mes yeux quand j'aperçus tes blanches murailles. Je me dirigeai aussitôt vers la maison de mon père, espérant le serrer dans mes bras dans la grande joie des retrouvailles. Mais mon deuil fut grand quand j'appris qu'il était mort. Ma mère n'était plus qu'une vieille femme tremblotante, et les larmes coulèrent de mes yeux quand je la retrouvai. Hélas, ô toi qui m'a donné le jour, ton étreinte fut la seule chaleur que je trouvai dans la maison de mes ancêtres. Car mon frère ainé leva sur moi un regard froid et jaloux, et les insultes débordèrent de ses lèvres. La richesse de la maison d'Asham n'était pas pour moi, disait-il, et il ne désirait pas ma présence, moi qui était porteur d'arme et qui avait amené le malheur sur la maison de mes parents.

Je compris de suite son sentiment, car il est arrivé parfois qu'un porteur se retourne contre sa propre famille, et mon frère avait peur pour sa vie et ses titres. Mais de ses dernières paroles, je ne perçus que plus tard la signification. J'avais apporté le malheur sur la maison de mes parents, disait-il... Et j'appris en effet qu'après la mort de Mahadit, que j'avais tué, la maison d'Asham et la maison de Mahadit, dirigée maintenant par son frère, étaient devenues ennemies, et s'étaient combattues par tous les moyens que peuvent donner l'assassinat et le commerce. Et cette guerre n'avait pas profité à la maison d'Asham, qui avait perdu de l'argent et des marchés, et qui était retombée à moins de la moitié de la prospérité qu'elle avait eu jadis. Le chagrin qu'il en avait eu avait tué mon père.

Le remords m'étreint un peu le coeur, mais pas autant qu'il aurait pu le faire quand j'étais plus jeune, car j'avais perdu de mon innocence, et j'avais beaucoup appris sur la cupidité et les voies de l'argent. Et cette nouvelle connaissance me fit penser que les deux maisons étaient rivales sur le marché des épices avant le meurtre de Mahadit, et que la mort de celui-ci n'avait été que le prétexte pour son frère de se retourner contre la maison de mon père qui lui volait ses marchandises et ses clients.

Ce fut une époque noire, car mon esprit était sombre, et je traînai dans les endroits mal-famés de Durville comme au temps de ma première jeunesse. La tristesse et la peur m'enserraient. La tristesse de la mort de mon père, et la peur, la peur quand je pressentais les noirs desseins d'Ahmahelë. Je me rendais compte que mon frère avait eu raison de me craindre, et que la direction de la maison d'Asham aurait tout à fait servi les buts de mon arme. Quels tourments ai-je alors ressenti, luttant contre celle que j'aimais le plus au monde pour ne pas commettre cette chose affreuse, le meurtre d'un frère, alors que je savais qu'un jour je ne pourrais plus résister à sa volonté, et que, pire encore, son désir avait son reflet dans les replis de quelque coin obscur de mon coeur.

Mais dans le plus profond gouffre, un arbre arrête parfois la chute du voyageur. Et ce fut une conversation qui me sauva, alors que j'étais effondré sur une table dans une taverne mal-famée, à moitié abasourdi par l'alcool et la brisure de lune - car ce n'était pas l'argent qui me manquait, et j'avais ramené de nombreux objets précieux de mes années d'errance. La conversation de mes voisins de table, que je ne pus m'empêcher d'entendre, tournait autour de Dolle. Dolle la femme de Mahadit, Dolle à la noire chevelure dont les lèvres avaient été mon dernier souvenir d'homme avant de sombrer dans le tourbillon du destin de porteur.

Les nouvelles étaient atroces, car la jeune femme avait été pendue par le frère de Mahadit qui l'avait déclarée adultère, et ses enfants avaient été exilés dans une sombre province, déshérités de tout et proclamés bâtards. Je fus d'abord frappé comme par la foudre, car l'égoïsme de la jeunesse est tel que je ne m'étais jamais préoccupé de son sort, et je me l'étais imaginée inchangée et alanguie dans les jardins feuillus où je l'avais laissée pour la dernière fois. Mais du tourbillon de sentiments où je me trouvais, ce fut la haine qui émergea et qui, sur cette table où je me trouvais, m'envahit lentement. Et je fis le serment de tuer le frère de Mahadit, et de prendre le contrôle de sa maison. J'étais froid et déterminé, et entre Ahmahelë et moi une entente particulière se fit. J'allai venger mon père, venger Dolle, et devenir le chef d'une des maisons les plus puissantes de Durville.

J'employai quelques Thams à faire rechercher les enfants de Dolle, et je commençai à faire répandre partout le bruit que le frère de Mahadit était en fait responsable de l'assassinat que j'avais moi-même commis, et qu'il avait ensuite fait condamner faussement la femme et les enfants de son frère pour s'emparer de leur héritage. La rumeur publique était ma meilleure alliée. Toute maison à Durville a des ennemis autant que des amis, et comme nombreuses étaient les intrigues et les factions, l'insinuation créerait, avant même que Ahmahelë ait fait couler la moindre perle de sang, autant de désordre et de remue-ménage que si j'avais tué la moitié des esclaves de la maison de mon ennemi.

Quand, comme j'en avais la souvenance, mes espions me rapportèrent que Dolle avait eu une fille et que celle ci avait maintenant quinze ans, je la fis venir et l'épousai. Je la couvris de soie et de bijoux car je ne voulais pas qu'il soit dit qu'un fils de la maison d'Asham ne traitait pas son épouse comme l'exigent les lois de l'amour et du respect, et je fis venir ses frères et les traitai comme les miens. Puis, en titre d'époux de la fille de Mahadit, j'allai devant la porte du frère de Mahadit, je le traitai de fratricide et de voleur et exigeai l'héritage de ma femme. Comme la coutume le prévoit, et comme son honneur le demandait pour faire taire les rumeurs qui l'avaient rendu ces derniers mois comme une guêpe exaspérée prise dans une boule de verre, il sortit et me provoqua en duel.

C'était ce que j'attendais. Sous le regard des deux soleils, dans la poussière de l'été, je tuai le frère de Mahadit et récupérai son héritage. Ahmahelë, ô mon amante, je me souviens de ces jours de gloire avec un mélange d'exaltation et de désespoir. Comment, grâce à toi et à notre parfaite entente, nous gravîmes lentement les marches du pouvoir et de la richesse, comment nous unîmes les maisons d'Asham et de Mahadit en mariant le frère de ma femme à la fille de mon frère, comment à cette époque il n'y avait pas de limites que nous ne puissions franchir... mais aussi comment soudainement tu te lassas de cette vie et comment tu voulus retrouver le sang, les larmes, le voyage et l'aventure.

Cela fait maintenant quatre ans que je t'ai donnée, suivant ta volonté, à Merh le frère de ma femme, troisième enfant de Dolle et de Mahadit. Mahadit qui avait été, il y a bien longtemps, ton porteur.

Et maintenant, au soir de ma vie, alors que je suis un des hommes les plus influents de Durville et que ma femme et mes enfants sont là près de moi, il me semble parfois entendre ta voix souffler dans mon esprit comme une brise métallique. Puis je me réveille, et je regarde les bas-reliefs du plafond, à la fois amer et soulagé.

III) Background

A) Chronologie Saisonnière

Tanæphis, du moins la planète sur laquelle se trouve le continent de Tanæphis, orbite autour de deux soleils, Fey et Raz.

L'orbite de Tanæphis autour de Fey dure un an, un an tel que le conçoivent tous les habitants de Tanæphis: 12 mois de 23 jours, un jour durant 24 heures, du lever au coucher de Fey. Les quatre saisons, le printemps, l'été, l'automne et l'hiver durent chacune trois mois. Le mot "An" ou "Année" employé dans Bloodlust© fera toujours allusion à un an défini de cette manière, à moins que ne soit expressément précisé le contraire (Ex: Année de Raz ou Année éternelle). L'astronomie en 1030 Ap Néinnes, à l'époque de Bloodlust©, étudie les chemins de Fey et des trois lunes, Œphis, Taamish et Nænerg. Les variations de ces trois lunes forment un cycle de vingt mois (Etudié plus précisément dans le chapitre "Annexes"). Vous remarquerez facilement que le cycle lunaire n'étant pas de la même durée qu'une année - respectivement vingt et douze mois -, les mêmes mois lunaires (Ex: Mois de la désolation, Mois du bonheur, Mois des conquêtes) ne reviennent pas au même moment chaque saison. Il est donc impossible pour le commun des mortels de prévoir à l'avance quels destins les lunes vont leur apporter. Seuls les astronomes en connaissent les secrets...

L'orbite de Tanæphis autour de Raz, le second soleil, dure 21000 ans. Ce fait et la Chronologie qui va suivre, la Chronologie de Raz, ne sont connus par aucun habitant de Tanæphis. Au Maître de Jeu de décider s'il veut garder ces informations pour lui, pour jouer sur le mystère, ou s'il veut les révéler aux joueurs, pour qu'ils se sentent munis de tous les atouts pour bien comprendre le monde de Tanæphis.

Cette Année de Raz, qui dure donc 21000 ans, a aussi un hiver, un printemps, un été et un automne. Pendant l'hiver, qui dure 7000 ans, le froid s'abat sur la surface de Tanæphis. La lente mais inexorable avancée des glaciers détruit toute trace de civilisation, presque toute trace humaine et l'immense majorité de la faune et de la flore. Les quelques humains survivants se terrent où ils peuvent, près de sources chaudes ou de volcans, et retombent presque à l'état animal. Puis, la température commence à se réchauffer lentement. Les humains, ayant tout oublié de leur état antérieur, croyant être à l'aube de l'humanité, sortent de leurs cavernes. Il créent peu à peu de nouvelles civilisations. Au fur et à mesure du printemps et de l'été, ces civilisations s'affinent, pour atteindre leur apogée à l'automne de cette Année de Raz. A ce moment, l'astronomie, la science et la magie sont assez évoluées pour que les habitants aient étudié les mouvements de Fey et de Raz. Ils appréhendent alors le concept de cette année de Raz, comprennent qu'ils sont à la fin d'un cycle, que leur civilisation est condamnée car le froid va bientôt la détruire et pire encore, que cette série d'événements s'est déjà déroulée un nombre de fois qu'ils n'arriveront jamais à appréhender... Peu à peu, la température baisse. Une petite ère glaciaire s'abat sur Tanæphis, détruisant toute civilisation. Et le cycle infernal recommence...

0-3000 : Fin de l'Hiver de Raz (TP: -60° à - 10° Celsius)
3000-7000 : Printemps. (TP: -10° à +15° Celsius)
7000-14000 : Eté. (TP: +15° à +25° Celsius, puis retour à +15°)
13000-17000 : Automne. (TP: +15° à -10°)
17000-21000 : Début de l'hiver de Raz. (TP: -10° à -60°)

TP: Température moyenne enregistrée à la surface de l'emplacement de Pôle. Cette température est une moyenne, il faudrait pour en avoir une idée plus précise tenir compte des variations saisonnières, du jour et de la nuit, sans compter que la température est plus basse au Nord et plus élevée au Sud. Il n'existe de toute manière sur Tanæphis aucune technologie capable d'enregistrer ces chiffres. Ces repères ne sont donc donnés que pour permettre au Maître de Jeu de se faire une idée des écarts de températures au long de cette Année Eternelle.

Mais tout cela, nous le répétons, est totalement inconnu des habitants de Tanæphis. Nous sommes au milieu de l'été de l'Année de Raz, et des milliers d'années se dérouleront encore avant que la civilisation n'atteigne un niveau assez élevé pour se rendre compte du triste destin qui l'attend.

Chronologie de l'Année de Raz en cours

An 0 : L'année la plus froide de l'Hiver Eternel, et donc première année de la Nouvelle Saison. Les rares survivants se terrent dans des cavernes au Sud de Tanæphis, ayant tout oublié de leur passé, de leur magie ou de leur technologie.

3000-4500: Le premier printemps de Tanæphis. L'atmosphère se réchauffe, les humains sortent de leurs cavernes, se reproduisent en grand nombre et ébauchent une amorce de civilisation fondée sur l'élevage. C'est le temps des premières explorations et des lentes migrations vers le Nord.

4500: Le réchauffement de l'atmosphère réveille les virus et les bactéries. Ceux-ci anéantissent presque entièrement la civilisation naissante en tuant 9/10èmes de la population. Ceux qui restent développent des immunités qui leur permettent de survivre. L'effet des virus mêlés à la magie latente sur Tanæphis déclenche des mutations étranges, entraînant la création de nouvelles races, toutes originaires des humains. La plupart de ces races mutantes sont instables et disparaissent sans descendance. Trois de ces races parviennent cependant à se reproduire et à vivre aux cotés des humains: ce sont les Elfes, les Nains et les Orcs.

4500-7000: Le second printemps de Tanæphis. De nouveau, les humains et leurs cousins reconstruisent la civilisation perdue. C'est le temps de l'agriculture, de la découverte et de l'apprentissage des techniques de forge, d'astronomie, de magie et de navigation. C'est aussi le temps des guerres inter-raciales, qui voit s'élever et disparaître une civilisation Elfe extrêmement évoluée. Fondée sur l'homosexualité aussi bien féminine que masculine, cette civilisation, sans doute une des plus originales et des plus intéressantes que Tanæphis ait connue, s'éteint faute de descendance. Les premières armes-dieux apparaissent à ce moment, peut-être forgées par les nains.

7000-8000: Les nains, dont la reproduction est rare et lente disparaissent, écrasés sous le nombre des Orcs très prolifiques. Ceux ci auraient pu devenir les maîtres de Tanæphis si toute la race n'avait été emportée en 200 ans par une MST virulente, prouvant ainsi définitivement l'instabilité des races nées dans ce printemps des maladies. L'essor de la navigation est stoppé par le nombre de plus en plus important de porteurs d'armes, qui craignent de s'approcher des profondeurs aquatiques.

8000 : Les civilisations humaines régnent sur la surface de Tanæphis.

10527 : Point de départ du calendrier Derigion, An 0 du calendrier De Néinnes.

B) Grandeur et Décadence de l'Empire Derigion

La civilisation Elfe possédait une écriture, mais les secrets de celle ci ont été perdus. L'écriture Batranoban est apparue quelque part autour de 2000 av Néinnes et les événements les plus anciens décrits dans cette chronologie ne sont connus que par les historiens qui ont étudié leurs vieux parchemins. Au fur et à mesure que la chronologie avance, les écritures Derigions, puis Piorads et Vorozions prennent le relais. La connaissance de l'histoire devient alors plus commune. D'une manière générale, un historique "rapide" de l'empire Derigion est connu de tous.

"La démocratie est un cancer qui ronge notre capitale" Jean Pax, membre du conseil Derigion.

1000 Avant Néinnes: Sur Tanæphis, les températures sont à peu près de 3° plus basses que celles qui règnent à l'époque de Bloodlust

(1031 Après Néinnes). Les Elfes ont disparu depuis longtemps, ne laissant derrière eux que que des ruines... et des humains aux oreilles pointues ou aux yeux démesurés.

Au nord, quelques tribus de ceux qui allaient être plus tard appelés les Thunks se passent de génération en génération les secrets des entrées des réseaux de cavernes des anciens nains.

A l'ouest de Tanæphis, une guerre centenaire oppose le riche et raffiné peuple des Batrahabans à des tribus barbares du centre de Tanæphis, qui vivent dans les décombres de l'ancien royaume Elfe. Ces tribus, dont les quatre principales sont les Dées, les Rivers, les Vossinik et les Ségions convoitent depuis longtemps l'accès à la mer et les terres fertiles qui s'étendent sur la rive opposée du fleuve Wilkes. Les Batrahabans, plus évolués, rejettent régulièrement les tribus de l'autre coté du fleuve.

A l'est où des tribus barbares massacrent les populations existantes, des tribus noires commencent à émigrer vers le sud et s'installent dans des terres humides et de mauvaise réputation. Le peuple, qui se surnomme lui même "Gadhar", ce qui correspond plus ou moins à "Humain", y vivra de chasse, de la culture de diverses céréales et de commerce.

800-500 Av Néinnes: A l'ouest, les Batrahabans se spécialisent dans la culture des épices et prennent le nom de Batranobans, littéralement "Ceux qui ont la maîtrise des herbes". Une trêve de fait est respectée par les tribus du centre. Ceux-ci ont en effet d'autre chats à fouetter: de féroces barbare, ravagent la région. Ces hommes venus sur d'immenses bateaux arrivent d'au delà des mers... Les Piorads, car tel est leur nom, s'attaquent aux populations. Ils sont conduits par Leiff Mennessgisson, qui tuera le chef d'une des tribus et s'approprierа ainsi sa hache. Leiff deviendra une des plus grandes légendes des porteurs d'armes de l'époque, et ses hauts faits, 2000 ans plus tard, sont encore narrés dans nombre de chants guerriers.

Les razzias des Piorads ont cependant un effet bénéfique: les quatre tribus du centre décident de s'unir contre l'ennemi commun. Elle le font en 710 Av Néinnes, sous la direction d'un conseil composé d'un représentant de chacune des tribus. La guerre sporadique entre cette nouvelle union et les Piorads durera des dizaines d'années.

500-400 Av Néinnes: Les Piorads, pour on ne sait quelle raison, migrent vers le Nord. Les Vossinik, conduits par Humlph, se retournent contre les trois autres tribus de l'union. Humlph exige d'être nommé roi. Une guerre intestine s'ensuit, qui s'achève par la défaite des Vossinik. Les trois tribus victorieuses (Dées, Rivers, Ségions) s'unissent en un seul peuple: les Derigions. S'ensuit une courte ère de paix, où les régions de l'est et du centre pansent leurs blessures.

Au nord, les Piorads se heurtent aux Thunks, qui se sont lentement développés. Les Piorads, attirés par les légendes qui courent sur les richesses naines, veulent décimer le peuple du nord. Les Thunks seront repoussés jusqu'aux montagnes, mais les Piorads ne réussiront pas à aller plus loin. La haine qui naquit alors entre les deux peuples dure encore, perpétuée régulièrement par des massacres de part et d'autre.

400-325 Av Néinnes: La Guerre des Cendres. Les Derigions nouvellement unis retrouvent leurs vieilles ambitions et convoitent de nouveau les terres de l'ouest. La guerre Batranobans/Derigions durera 75 ans et sera extrêmement meurtrière. Les champs d'épices qui poussaient le long du fleuve Wilkes sont brûlés, et une baisse du commerce et de la richesse générale de Tanæphis s'ensuit.

C'est pendant cette époque de folie et de sang, en plein mois de la Désolation, que survient un épisode qui aurait été impossible à envisager en temps de paix. En 355, Adéli, une prostituée Batranoban native de la ville de Sharcot, met la main sur une Arme de grand pouvoir. Profitant de la confusion engendrée par une attaque Derigion, Adéli montera l'unique révolte féminine de toute l'histoire de Tanæphis. Sur le point de se faire lapider par la population, Adéli et ses suivantes sont sauvées (?) par les Derigions qui envahissent la ville. Adéli et son petit groupe de survivantes se frayeront un chemin sanglant parmi les tueries pour trouver refuge dans les plaines du Sud-Ouest. Contre toute attente, les Sekekers (Survivantes en Batranoban) survivront et ne feront que croître, pillant les villages, recueillant les filles assez jeunes pour ne pas être contaminées par l'homme et tuant impitoyablement tout représentant de la population masculine.

En 325, la prise de Durville marque la fin de la guerre et la défaite des Batranobans.

325-170 Av Néinnes: La prise des régions de l'ouest donne aux Derigions un avantage énorme, qu'ils ont l'intelligence de conserver en évitant les massacres et en collaborant avec la population locale pour reconstruire la richesse d'antan. La culture des épices reprend, et par de petites batailles locales, les Derigions grignotent des polacs (1) au Sud, à l'Est et au Nord. Les superbes villes Batranobans donnent envie aux Derigions de fonder leur propre ville: ce sera Pôle, l'immense cité construite sur les ruines de l'ancienne capitale Elfe.

170 Av Néinnes: Avènement de l'Empire Derigion. Si on excepte les escarmouches de frontières, les massacres réguliers entre Thunks et Piorads et les pillages continuels des Sekekers, la paix règne sur Tanæphis en cette période, et continuera à régner jusqu'en 13 Ap Néinnes. Pendant cette longue période de paix relative (De 325 Av Néinnes à 13 Ap Néinnes, 338 ans, ce qui est exceptionnel sur Tanæphis), les épices, l'agriculture et le commerce procurent aux Derigions et aux Batranobans une grande prospérité. En ce 11ème mois de 170 av Néinnes, mois des Conquêtes, Bert de Néinnes, membre du conseil, se proclame empereur avec la bénédiction de ses pairs. Il prendra le nom de De Néinnes Ier.

Un astronome Batranoban fait la prédiction, publiquement reprise par l'empereur lui-même, que l'Empire durera 1000 ans.

Au Nord, une série de tremblements de terre fait disparaître les entrées des dernières cavernes naines. Leurs existence était de toute manière depuis longtemps oubliée.

169-1 Av Néinnes: Le nouvel Empire consolide l'extérieur et l'intérieur. L'intérieur en construisant des routes, en restaurant celles de l'ancienne civilisation Elfe et surtout en améliorant Pôle, la capitale. Celle ci est maintenant le centre commercial majeur de Tanæphis. A l'extérieur, les Derigions font respecter leurs frontières et mènent une politique de terreur contre les Sekekers, les repoussant de plus en plus au Sud.

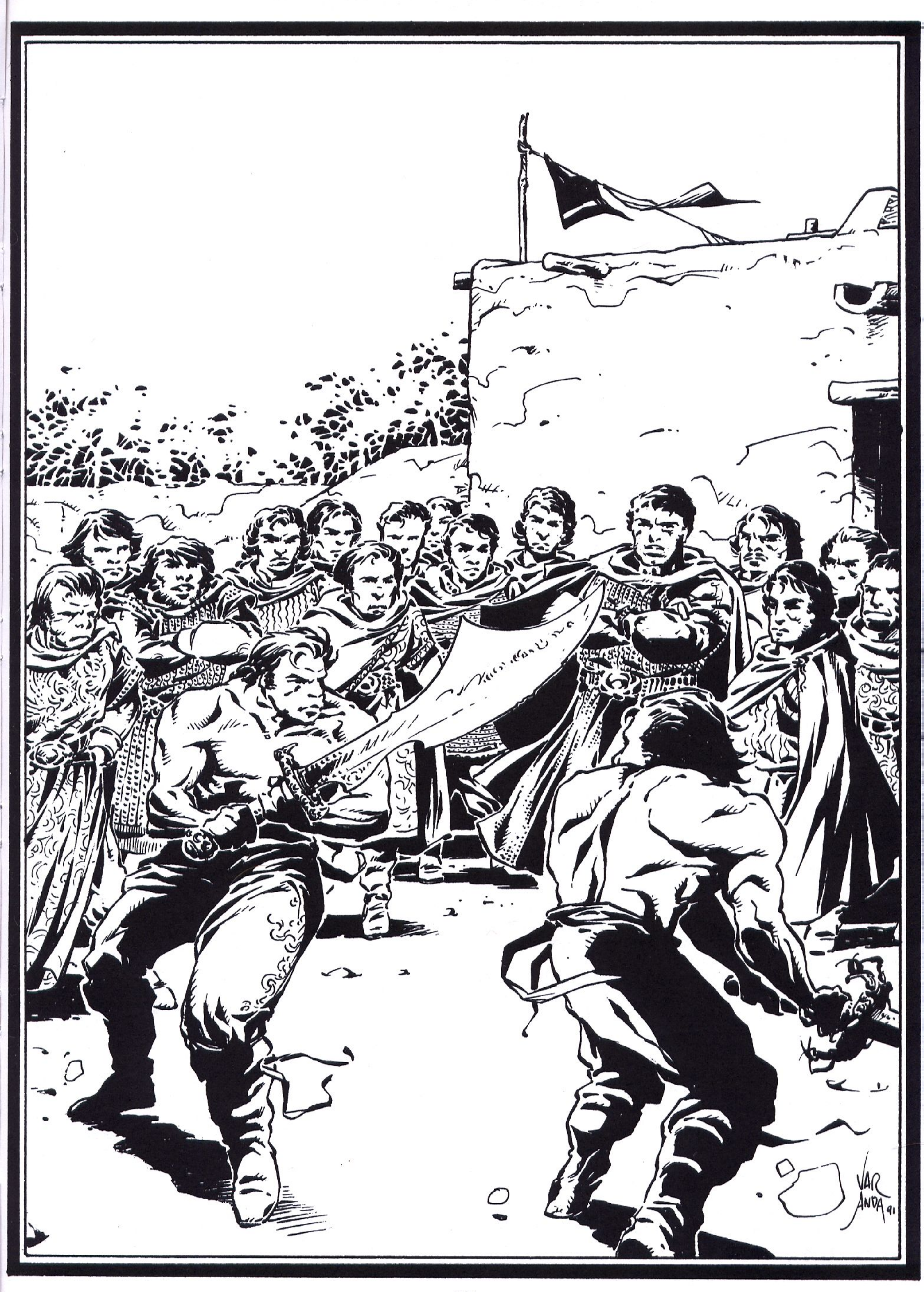
An 1: Le vieil empereur De Néinnes V, deux mois avant sa mort, impose un nouveau calendrier. Celui-ci sera peu à peu adopté par la plupart des peuples de Tanæphis, et est encore en vigueur, alors que son créateur est depuis longtemps oublié.

13 Ap Néinnes: Début de la guerre des Vorhs. Le jeune empereur Conditi Ier décide d'envahir officiellement les tribus de l'Est, en fait déjà largement colonisées officieusement. A la surprise de tous, ce qui devait être une partie de plaisir se transforme en bain de sang. Les tribus, galvanisées par Vorh, un chef de tribu "même pas porteur d'arme", comme disent les membres du conseil de l'Empire, se dressent contre les envahisseurs. Une des premières conséquences est le massacre par les tribus de tous les Derigions installés dans la région. Les terres, les plus fertiles de Tanæphis, sont de nouveau dévastées. L'empereur envoie des troupes fraîches. Les Derigions sont supérieurs en nombre et en armement et la guerre se transforme en guérilla. Vorh est tué en duel par le général Villon, porteur d'Arme. Pour les tribus de l'Est, il devient un symbole, et tous les chefs de guerre prennent le titre de Vorh.

Durant les quatre siècles qui suivent, la guerre contre les héritiers de Vorh - les Vorozions - devient chronique, une plaie dans le flanc de l'Empire. Ces quatre cent années seront émaillées de révoltes, contre-révoltes, massacres et contre-massacres, les deux peuples conduisant leurs batailles de part et d'autres des plaines de la Kiine Maude.

126 Ap De Néinnes: Pendant une bataille qu'il conduit lui même contre les Vorozions, l'empereur De Laire Ier (Aidé par les quarante archers de sa garde personnelle) réussit à vaincre en duel un porteur d'arme Vorozion, et fait l'erreur de ramasser l'arme tombée aux cotés du cadavre de son ennemi. L'arme aux instincts violents très développés sème le chaos au sein de la cour, et les décisions aberrantes qu'elle fait prendre à son royal porteur ont presque raison de la stabilité de l'Empire.

Un membre du conseil, Estin Mansard, réussit à convaincre ses collègues de sauver la


VAR
ANDA '91

situation en publiant un édit rendant l'empereur usurpateur de son propre trône, puisque remplacé par une personnalité qui n'est pas la sienne. En tant qu'usurpateur, la sentence prononcée et appliquée fut la peine de mort. Après la mort "accidentelle" des fils de feu l'empereur De Laire, deux jumeaux de sept ans, Estin Mansard fut nommé empereur, inaugurant ainsi une seconde dynastie.

Quelques jours après son sacre, Mansard passera un édit, toujours en vigueur, stipulant que le trône, les postes de responsables de quartier ou de membres du conseil sont incompatibles avec la situation de Porteur d'arme. Tout nouveau porteur doit donc aussitôt démissionner pour que les buts intrinsèques de l'arme ne mettent pas en danger les buts intrinsèques de l'Empire.

200 Ap De Néinnes: Au Sud, les Gadhars, qui se croyaient protégés des agressions extérieures, font connaissance avec un ennemi inattendu: un monstre humanoïde créé par une des nombreuses poches maléfiques de la jungle. Le combat de Alou le porteur d'Arme Vive, qui réussit à vaincre le monstre au prix de grands périls alimentera les légendes pendant de nombreux siècles.

247 Ap De Néinnes: Le deuxième jour du mois de la guerre, sous l'action conjuguée de Œphis et de Taamish, les Piorads ravagent sans prévenir la ville frontière de Biggett, à quelques Polacs au nord de Pôle. Après des siècles de paix, la région est mise à feu et à sang et les Piorads s'avancent si près de Pôle qu'une partie de la population prend la fuite. Les rumeurs de la chute de la capitale courent à travers tout Tanæphis. Galvanisés par la nouvelle, les Vorozions, qui reculaient, lancent une contre-attaque rageuse. L'impératrice Villæssa, régente depuis la mort de son mari, tient fermement les rênes du pays. Elle prend le risque d'ignorer la menace des Vorozions et se concentre sur les Piorads. La bataille sur les ruines de Biggett a donné sujet à maintes tapisseries brodées par les blanches mains des Dames Derigions... dont l'imagination dut beaucoup travailler, car il y eut peu de survivants, d'un coté ou de l'autre, pour raconter l'affrontement. La petite rivière de Vallée dégorgea de sang, mais les Piorads reculèrent. Les habitants de Pôle avaient senti les flammes passer si près de la ville qu'ils firent construire une série de forts au nord, pour contrer la menace Piorad.

Des centaines de milliers de Cestes (2) furent investis dans leur construction et leurs ruines scandent encore le paysage, alors que l'Empire qu'ils étaient censés protéger s'est écroulé et que la fin n'est pas venue des Piorads mais de l'est, de ces Vorozions que les Derigions ont toujours méprisé.

Mais en 247 l'heure est à la victoire: l'impératrice Villæssa lève de nouvelles troupes et écrase les Vorozions qui s'étaient aventurés trop à l'ouest. Des dizaines de villes sont rasées et leurs habitants réduits en esclavage. Les survivants jureront de venger leur peuple.

247-452 Ap Néinnes: Les guerres contre les Vorozions continuent, mais l'Empire prospère. Le commerce avec les Gadhars est fructueux: ceux ci vendent aux Derigions une baie orangeâtre, la Sif. Les Derigions extraient de ce fruit une boisson doucereuse aux effets euphorisants. La Siffan deviendra bientôt une des boissons les plus appréciées de l'Empire, puis atteindra les coins les plus reculés de Tanæphis - pour le plus grand profit des Derigions.

Avec la prospérité, sinon la paix, le mélange entre la vieille culture Batranoban et l'esprit plus conquérant des Derigions donne naissance à de nouveaux styles artistiques. Pôle est bien plus qu'un centre commercial: la ville a retrouvé, dans un style différent, la splendeur qu'elle connaissait il y a plus de 5000 ans. Certains habitants, conscients des trésors archéologiques qu'ils ont sous leurs pieds commencent les premières études sur l'antique civilisation Elfe.

452 Ap Néinnes: L'empereur Georg III entreprend au Nord une grande campagne contre les Piorads. La guerre est dure, et chaque pouce de terrain est chèrement conquis. C'est le moment que choisissent les Thunks, se souvenant de leur haine ancestrale, pour attaquer leurs ennemis de toujours. Un homme étrange, dont le nom est resté inconnu, porteur d'une épée aux grands pouvoirs, réussit à réunir les tribus. C'est un Alweg, mi-Thunk mi-Vorozion, portant les armures de ses ennemis tués au combat et qui, chose unique dans l'histoire de Tanæphis, est accompagné par des ours. Grâce à son prestige et à son charisme, il dirige les Thunks contre les Piorads et les attaque au nord au moment où les Derigions font de même sur le flanc Sud.

Ce fut la page de gloire de l'histoire Thunk, que l'Homme aux Ours mena de victoire en victoire. Il mourut en plein combat, à un contre dix, debout sur un monceau de cadavres. Il tomba avec son épée dans les profondeurs d'un fjord, et fut perdu à jamais.

Après la mort de leur chef, les Thunks se retirent lentement dans les montagnes. Les Derigions profitent de l'avantage acquis pour consolider leurs positions dans le Nord. Une série de victoires sur les Vorozions leur assure la paix sur la frontière Est. Jamais l'Empire n'a été si puissant.

452-659: L'apogée. A Pôle, la culture et l'art atteignent leur maturité. Des écoles de philosophie, de poésie et de littérature font la gloire de Tanæphis. La culture des épices atteint un raffinement jamais égalé, et plus prosaïquement, l'argent coule à flot. Peu à peu, et particulièrement sous le règne éclairé de Char XI, les institutions de l'Empire se libéralisent, donnant aux Quartiers (3) plus de libertés. Les Batranobans, en 602, rachètent leur province à l'Empire, en échange d'impôts réguliers et de priorités commerciales. Les relations entre le nouveau royaume et l'Empire sont meilleures que jamais.

La prospérité n'oublie personne: les Vorozions, sous le joug d'une paix forcée, en profitent pour panser les blessures de siècles de guerre. Les terres de la Kiine Maude, les plus fertiles de Tanæphis vivent de nouveau, et malgré les lourds impôts qu'ils payent chaque lune, une nouvelle noblesse Vorozion se crée autour de l'argent rapporté par l'agriculture et le commerce de tissus.

Les Vorozions reconstruisent leurs routes, leurs ponts, et fortifient leurs châteaux - officiellement pour se préparer aux éventuelles agressions Piorads, qui restent le cauchemar de maintes nuits des conseillers de l'Empire Derigion.

659 Ap Néinnes: La nuit de Taamish. La dixième nuit du premier mois des séparations, au moment où Taamish apparait sur l'horizon, les Vorozions de Nerolazarevskaya massacrent méthodiquement les Derigions endormis. Le plan était préparé depuis des lunes, et en ouvrant les yeux, l'Empire Derigion découvre la révolte de toutes les régions de l'Est. Il ne s'agit plus là, comme 600 ans auparavant, d'un soulèvement de tribus barbares mais bien de la révolution parfaitement organisée d'une des contrées les plus riches de Tanæphis. La guerre qui s'ensuit dure toujours aujourd'hui. Les Vorozions commencent par libérer leur contrée et avancent, lentement mais sûrement, vers l'ouest.

659-750 Ap Néinnes: Pendant que les Vorozions marchent dans les plaines de Kiine Maude, les Derigions, inconscients de la signification réelle de cette guerre, continuent à apprécier les plaisirs de la civilisation. Les révoltes d'esclaves se font nombreuses, et les répressions sanguinaires ne font qu'aggraver le problème. Les Sekekers remontent vers le Nord et lancent leurs raids de plus en plus près des frontières de l'Empire.

En 750, Lo De Marelles, le responsable Derigion des terres Est installé avec ses troupes dans la ville fortifiée d'Inac au centre du pays, lance une boutade reprise avec bonheur par toute la cour Derigion sur "l'Inaccessibilité" de sa ville, que d'après lui les Vorozions ne parviendront jamais à atteindre... l'Empire dusse-t-il durer mille ans.

De Marelles n'avait pas fait le calcul avant de proférer sa plaisanterie, sinon il se serait abstenu. Mais les historiens et les astronomes savent, eux, compter, et la vieille prédiction du Batranoban leur revient en mémoire. "L'Empire durera mille ans" avait dit le vieil astronome. Si sa prédiction était vraie, l'Empire n'en a plus que pour quatre-vingts années...

770 Ap Néinnes: Les Piorads lancent une nouvelle série d'attaques très dures contre les fortifications du Nord. Les Derigions sont obligés de dégarnir leurs frontières pour combattre. Les Batranobans en profitent, et annoncent publiquement que puisque l'Empire n'est plus capable de les protéger contre les raids Sekekers, ils renoncent à toute allégeance avec l'empereur... et arrêtent donc de payer leurs impôts.

770-829 Ap Néinnes: Pendant les décennies qui suivent, les forts de la frontière Nord tombent les uns après les autres. Les Piorads ne font finalement que peu de dégâts par rapport à la richesse globale du pays, mais la chute des forts et la proximité de l'ennemi ont un effet désastreux sur la population de l'Empire.

Erreur fatale, le front de l'Est est peu à peu dégarni pour amener des troupes fraîches au Nord.

830 Ap Néinnes: L'année même des mille ans de l'Empire Derigion, la fameuse ville "inaccessible" d'Inac, symbole s'il en est, tombe entre les mains des Vorozions. Ceux-ci, pour fêter leur victoire la rebaptiseront avec humour "Innacessability".

830-1031 Ap Néinnes: Les deux siècles qui suivent marquent définitivement la chute des Derigions. Les Sekekers, les Piorads et surtout les Vorozions, la civilisation montante, marchent sur les ruines de l'ancien Empire comme celui-ci marchait auparavant sur les ruines de la civilisation Elfe.

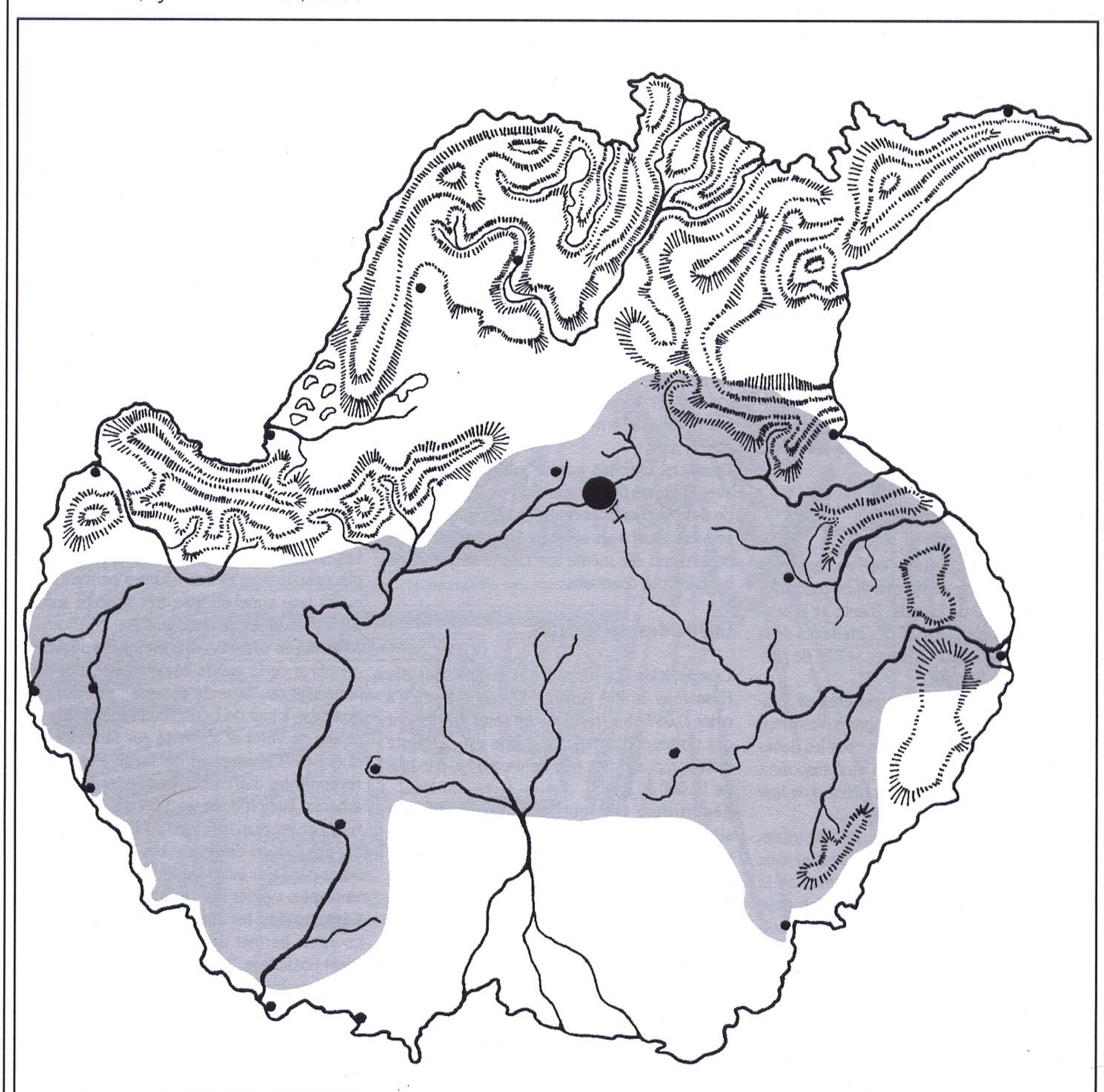
Seule demeure Pôle, dernier rempart d'une civilisation raffinée et révolue.

Nous sommes aujourd'hui en l'an 1031.

(1) Polac: Unité de distance. Un Polac est une bête de trait proche du boeuf, utilisée pour traîner des chariots. Par extension, un Polac ou Pl est devenu "La distance parcourue par un Polac du lever au coucher du soleil", c'est à dire approximativement 10 kilomètres.

(2) Ceste: Monnaie Derigion.

(3) Quartiers: Provinces Derigions.



L'Empire Derigion à son apogée (452 ap. Néinnes)

C) Guildes et sociétés secrètes

Même si les races de Tanæphis possèdent toutes un mode de vie bien particulier qu'elles ne partagent pas avec les autres, il existe nombre de guildes et de sociétés secrètes qui regroupent des individus venus d'horizons différents et qui s'y réunissent dans un but commun. Les guildes, qui ont pignon sur rue, sont des associations destinées aux humains, même si les porteurs d'armes en font quelquefois partie. Les sociétés secrètes sont, quant à elles, uniquement réservées aux porteurs d'armes, et plus spécialement aux armes elles mêmes. De plus, comme leur nom l'indiquent, ces sociétés sont secrètes et leurs lieux de réunions sont jalousement gardés par leur membres.

1) Les guildes

Le but de toutes les guildes est de fournir un point de chute pour leurs membres. L'inscription à une guilde est normalement très simple et ne nécessite que peu de formalités. Il est rare de rencontrer une guilde en dehors des territoires Vorozions, Derigions ou Batranobans. Le concept "d'organisation" est très peu développé par les autres races. Paradoxalement, et certainement à cause de leur manque de société hiérarchisée, ce sont les Alwegs et les Hysnatons qui sont les plus friands de ces guildes. Leur nombre est très élevé et je me bornerai à décrire les principales.

Guilde des mercenaires

Composition: C'est la guilde où l'on peut trouver le plus de peuples différents et en particulier un grand nombre de Piorads, Thunks et Hysnatons. On considère que 10% des membres de la guilde sont des porteurs d'armes (+20% de porteurs d'armes mineures).
Répartition: La guilde des mercenaires est totalement implantée dans les territoires Vorozions et possède quelques succursales chez les Batranobans. Les Derigions, quant à eux, disposent d'une guilde spécialisée dans la défense de leur capitale et unique royaume: Pôle.
Inscription: L'inscription à la guilde est totalement libre et toute personne se présentant avec une arme (au sens large du terme) et la modique somme de 5 Rams (cotisation pour l'année) y est acceptée. Les contrats sont ensuite confiés aux guerriers les plus émérites, il n'est donc pas très utile de s'y inscrire si on n'est pas suffisamment compétent dans les arts de la guerre.
Organisation et idéologie: Le maître mot de la guilde est le respect du contrat, aussi bien dans un sens que dans l'autre. La guilde pourchasse donc avec autant de fermeté les brebis galeuses de son organisation que les nobles ou chefs de guerre qui trahissent les guerriers qu'ils engagent. La guilde possède même des guerriers spécialisés, les Juges, dont le but est de régler tous les problèmes de ce genre. Ils sont rémunérés avec les cotisations. Ce sont souvent des guerriers en retraite qui ne veulent plus prendre part aux batailles rangées qu'ils considèrent comme trop dangereuses mais qui ne veulent pas quitter le métier des armes pour autant. Il existe aussi des sous-guildes spécialisées dans la construction d'édifices défensifs (fortins, fossés, etc...) et dans la mise en place et l'utilisation des machines de guerre Vorozions (catapultes, béliers, etc...). Ces guildes sont disponibles dans 50% des guildes de mercenaires mais uniquement sur le territoire Vorozion.
Avantages offerts aux membres: Tout membre de la guilde a accès à un système de petites annonces placées dans chaque local (on trouve un local de la guilde dans toutes les grandes villes des territoires Vorozions et Batranobans). Placer une annonce coûte 10% de la somme que vont recevoir les mercenaires engagés (et ce, seulement si le contrat est accepté par des membres de la guilde). La guilde contient aussi à peu près en permanence 4 ou 5 guerriers (dont souvent un porteur d'arme) qui sont souvent prêts à aider un autre membre de la guilde, surtout s'il s'agit de foutre le boxon quelque part (et de préférence dans un bar). Les combats sont interdits dans les locaux de la guilde et il est fortement conseillé de ne pas transgresser cette loi. Louer un guerrier coûte environ 1 Ram par semaine plus 1 Ram par journée de combat (ce tarif est le minimum accepté par la guilde). Les porteurs d'armes sont payés environ 10 à 20 fois plus.
Contacts avec les autres guildes: Très bons avec la guilde des mercenaires de Pôle. La guilde des marchands et celle des cartographes font souvent appel à ses services. La guilde des mercenaires est elle même une cliente fréquente de la guilde des courtisans.

Guilde des navigateurs

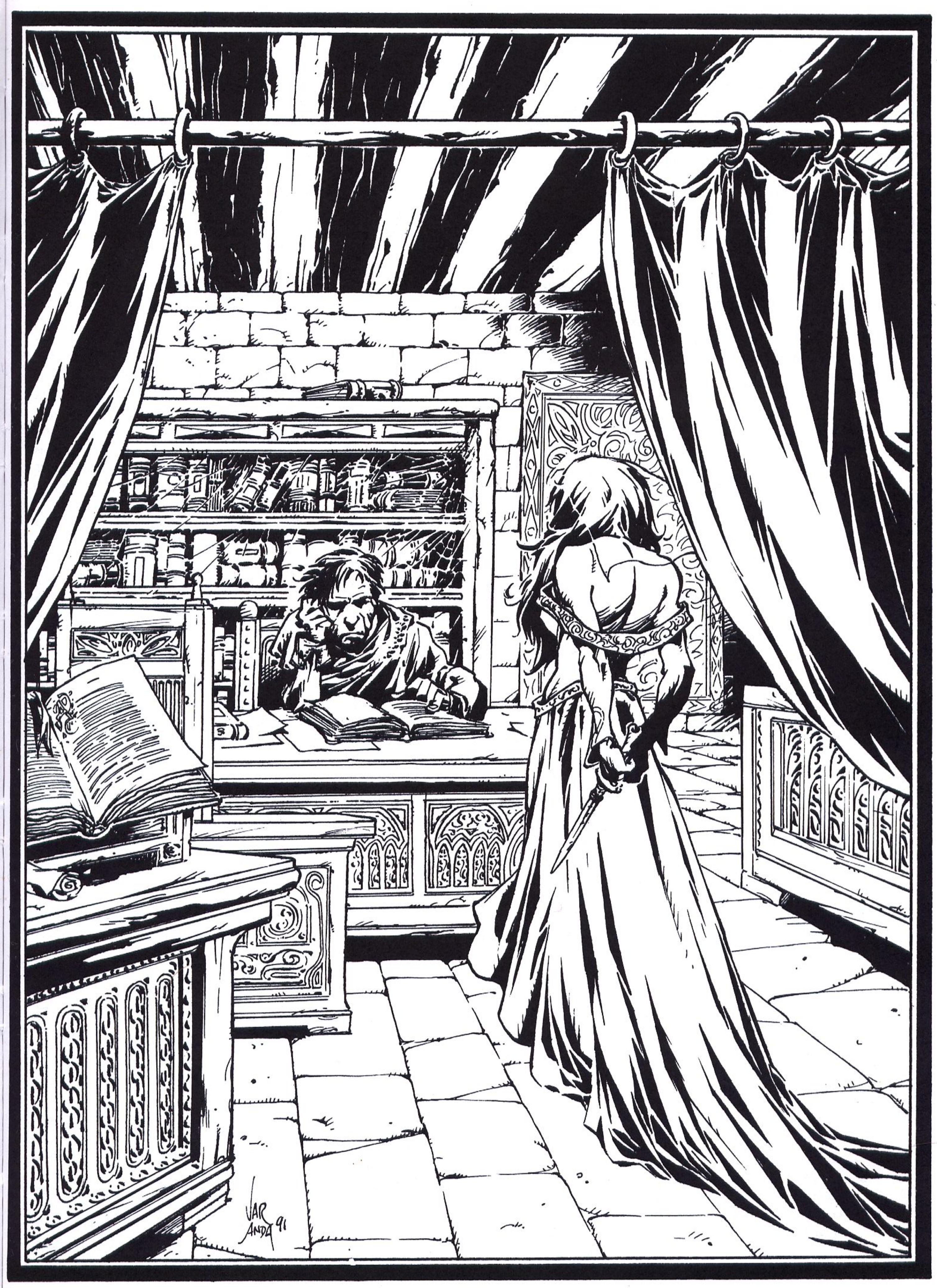
Composition: La plupart des marins sont des Hysnatons ou des Alwegs. On considère qu'à peine 0,01% des membres de cette guilde sont des porteurs d'armes. La guilde est puissante mais comprend très peu de membres, pas plus de 10.000 au total.
Répartition: Les seuls ports organisés sont situés en territoire Vorozion. On trouve quelques plages aménagées sur la côte Gadhar et chez les Batranobans. Pôle possède un seul port fluvial mais c'est sans aucun doute le plus grand du continent (il comprend en permanence 4 ou 5 bateaux).
Inscription: L'inscription à la guilde est entièrement gratuite et tous les candidats sont les bienvenus. En effet, rare sont les habitants de Tanæphis qui apprécient les voyages sur l'eau et les bateaux.
Organisation et idéologie: Les membres de la guilde des navigateurs estiment qu'ils sont l'élite des habitants de Tanæphis tout simplement parce qu'ils osent aller là où même les porteurs d'armes refusent de se rendre. Ils sont donc tous puissants sur l'eau mais ne descendent sur terre que lorsqu'ils y sont obligés (ils développent presque tous, petit à petit, une phobie du plancher des vaches).
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de la guilde peuvent profiter gratuitement des voyages maritimes ou fluviaux s'ils ne rechignent pas à mettre la main à la pâte pour faire progresser le navire. Les tarifs de transport des marchandises dépendent de la nature du voyage et des marchandises en question mais on peut estimer que le coût est 2 à 3 fois supérieur à celui des convois de Polacs organisés par la guilde des marchands. Les passagers payants sont très rares.
Contacts avec les autres guildes: Très bonne avec la guilde des marchands, des coursiers et celle des cartographes.

Guilde des marchands

Composition: La plupart des peuples de Tanæphis comportent des marchands à l'exception des Sekekers. Ils sont aussi assez rares parmi les Piorads, les Thunks et les Gadhars mais pas inconnus. Rares sont les porteurs d'armes qui font partie de la guilde des marchands.
Répartition: Toutes les villes de grande importance de Tanæphis possèdent leur guilde des marchands. Même le plus petit village ou le plus petit quartier de Pôle contient aussi une succursale.
Inscription: L'inscription à la guilde des marchands est gratuite mais chaque membre doit obligatoirement verser à la guilde 1% de tout ce qu'il gagne durant l'année.
Organisation et idéologie: La seule loi que connaisse la guilde des marchands est celle de l'argent, que ce soit le Tham Batranoban, le Ram Vorozion, le Ceste Derigion ou le Klidor Piorad. Les tribus ou individus qui ne possèdent pas de pièces sonnantes et trébuchantes peuvent néanmoins faire appel au troc, très souvent accepté par les membres de cette guilde.
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de la guilde des marchands peuvent bénéficier du "livre de compte", une compilation mise à jour de façon hebdomadaire de tout ce qui se vend et s'achète sur Tanæphis et à quel prix. Cela permet de savoir aisément où revendre les marchandises que les marchands achètent aux producteurs. 90% des trajets effectués par les marchandises de Tanæphis le sont par des convois de polacs. Les 10% restant transitent par l'eau ou grâce à des convois de chevaux (plus rapides mais beaucoup plus chers).
Contacts avec les autres guildes: La guilde des coursiers permet de tenir à jour le plus justement possible le "livre de compte". Elle emploie aussi très souvent les services de la guilde des mercenaires lorsque le trajet suivi par un convoi traverse une région trop féconde en brigands.

Guilde des coursiers

Composition: 90% des coursiers sont des Alwegs ou des Hysnatons. Les 10% restant appartiennent aux autres peuples de Tanæphis, mais il est rare de trouver un coursier Sekeker, Piorad ou Gadhar.



Répartition: Toutes les villes importantes de Tanæphis possèdent leur guilde des coursiers. Même le plus petit village ou le plus petit quartier de Pôle contient aussi une succursale.
Inscription: L'inscription à la guilde des coursiers est gratuite mais il est obligatoire de posséder une compétence en Equitation d'au moins 75% et de posséder un cheval (ou un Chagar).
Organisation et idéologie: La devise de cette guilde est: Discrétion et Rapidité. Ses membres sont des cavaliers émérites mais sont aussi souvent des combattants très valeureux. La très faible valeur monétaire de ce qu'ils transportent fait qu'ils ne sont que très épisodiquement attaqués par les brigands. Ce n'est que rarement le cas des animaux carnivores qui rodent dans toutes les régions inhabitées.
Avantages offerts aux membres: Chaque voyage rapporte entre 10 et 20 Rams à la guilde et environ 50% de cette somme est versée au coursier. C'est donc un métier dangereux, difficile mais qui rapporte gros à ceux qui arrivent à rester en vie. Certains trajets réguliers sont effectués par des aigles voyageurs.
Contacts avec les autres guildes: Très bon contacts avec la guilde des marchands (ce sont eux qui s'occupent de la mise à jour du "livre de compte"). Ils entretiennent des bons contacts avec la guilde des cartographes (tous les membres de la guilde des coursiers peuvent acheter des cartes avec une réduction de 25%).

Guilde des écrivains

Composition: 90% des membres de cette guilde sont des Derigions, les autres sont Alwegs, Hysnatons ou Vorozions. Les langages écrits sont le Derigion et le Vorozion dans 50% des cas.
Répartition: Toutes les grandes villes Vorozion et tous les quartiers de Pôle possèdent leurs écrivains publics.
Inscription: Toute personne ayant un talent de "lire et écrire" supérieur ou égal à 75% peut être inscrite à la guilde des écrivains. L'inscription est gratuite mais tous les membres de cette guilde doivent lui verser 25% de leurs gains et ce à la fin de chaque année.
Organisation et idéologie: La guilde n'apparait jamais en tant qu'organisation à part entière mais est plutôt un regroupement tacite de personnes faisant le même métier. Le lourd tribut que doivent verser leurs membres aux têtes pensantes de la guilde font de ceux-ci des artisans très riches.
Avantages offerts aux membres: Tout le matériel nécessaire à leurs travaux (encre, plumes, papier) est fourni gratuitement par la guilde à ses membres. Ils peuvent aussi disposer d'un pupitre abrité de la pluie (bien que lorsque le temps est au beau, il n'est pas rare de les voir travailler en pleine rue).
Contacts avec les autres guildes: La guilde des écrivains travaille souvent en collaboration avec celle des cartographes et celle des marchands.

Guilde des cartographes

Composition: 50% des cartographes sont des Hysnatons ou des Alwegs. Il est très rare, mais pas impossible, de trouver des Piorads membres de ces guildes. Bien qu'ils gardent leurs tactiques de combat (brutales) et leurs montures (les terribles Chagars) ils forment l'élite des cartographes.
Répartition: Les membres de la guilde des cartographes se déplacent sur tout le continent. Il n'y a qu'un seul local fixe: Il se situe dans le centre-ville de Pôle. C'est un immense bâtiment de 5 étages qui ne comprend pas moins de 30 ateliers de cartographes qui reçoivent, accumulent, classent, étudient et recopient les centaines de petites cartes amenées par tous les membres de la guilde.
Inscription: Toute personne peut s'inscrire comme cartographe-explorateur. Un cartographe-recopieur doit faire ses preuves et doit posséder une compétence de "lire et écrire le Derigion" à au moins 50%.
Organisation et idéologie: Il semble que seule la connaissance ultime intéresse les leaders de cette guilde. Le prix prohibitif de ces cartes n'est pas du tout un moyen sûr de gagner de l'argent: Le nombre de cartographes-explorateurs tués pour créer une malheureuse carte dépasse souvent la cinquantaine.
Avantages offerts aux membres: Chaque carte amenée par un cartographe-explorateur est payée entre 10 et 1000 Cestes selon sa précision et la partie de Tanæphis qu'elle décrit. Un cartographe-recopieur est payé 500 Cestes par mois. Les cartes peuvent être vendues à n'importe quel client bien que leur prix (plusieurs milliers de Cestes chacune) limite cette clientèle aux nobles Derigions et aux chefs de guerre Vorozions et Batranobans.
Contacts avec les autres guildes: Très bons contacts avec la guilde de marchands. Les cartographes utilisent aussi les services de la guilde des écrivains.

Guilde des mercenaires de Pôle

Composition: C'est la guilde où l'on peut trouver le plus de peuples différents et en particulier un grand nombre de Piorads, Thunks et Hysnatons. On considère que 10% des membres de la guilde sont des porteurs d'armes (+20% de porteurs d'armes mineures). Malgré son nom, à peine 5% de ses membres sont des Derigions pure souche.
Répartition: La guilde des mercenaires de Pôle n'étend son influence que dans cette ville et les seules missions qu'elle propose sont celles ayant trait à la défense de la ville.
Inscription: L'inscription à la guilde est totalement libre et toute personne se présentant avec une arme (au sens large du terme) et la modique somme de 10 Cestes (cotisation pour l'année) y est acceptée. Les contrats sont ensuite confiés aux guerriers les plus émérites, il n'est donc pas très utile de s'y inscrire si on n'est pas suffisamment compétent dans les arts de la guerre.
Organisation et idéologie: Le maître mot de la guilde est le respect du contrat, aussi bien dans un sens que dans l'autre. La guilde pourchasse donc avec autant de fermeté les brebis galeuses de son organisation que les nobles ou chefs de guerre qui trahissent les guerriers qu'ils engagent. La guilde possède même des guerriers spécialisés, les Juges, dont le but est de régler tous les problèmes de ce genre. Ils sont rémunérés avec les cotisations. Ce sont souvent des guerriers en retraite qui ne veulent plus prendre part aux batailles rangées qu'ils considèrent comme trop dangereuses mais qui ne veulent pas quitter le métier des armes pour autant. Il existe aussi des sous-guildes spécialisées dans la reconstruction des édifices détruits par les attaques des pillards et même quelquefois pendant ces dites attaques (la plupart des mercenaires de ces sous-guildes sont des Vorozions).
Avantages offerts aux membres: Tout membre de la guilde a accès à un système de petites annonces placées dans chaque local (on trouve un local de la guilde dans tous les quartiers de Pôle). Placer une annonce coûte 20% de la somme que vont recevoir les mercenaires engagés (et ce, seulement si le contrat est accepté par des membres de la guilde). La guilde contient aussi à peu près en permanence 4 ou 5 guerriers (dont souvent un porteur d'arme) qui sont souvent prêts à aider un autre membre de la guilde, surtout s'il s'agit de foutre le boxon quelque part (et de préférence dans un bar). Les combats sont interdits dans les locaux de la guilde et il est fortement conseillé de ne pas transgresser cette loi. Louer un guerrier coûte environ 1 Ram par semaine plus 2 Ram par journée de combat (ce tarif est le minimum accepté par la guilde). Les porteurs d'armes sont payés environ 10 à 20 fois plus.
Contacts avec les autres guildes: Très bons avec la guilde des mercenaires. La guilde des marchands fait souvent appel à ses services. La guilde des mercenaires de Pôle est elle même une cliente fréquente de la guilde des courtisans.

Guilde des épiciers

Composition: Tous les membres de cette guilde sont des Batranobans (ou à la rigueur des Alwegs dont au moins un des parents est un Batranoban pure souche).
Répartition: Cette guilde possède des locaux uniquement dans les territoires Batranobans. La guilde possède aussi deux "ambassades", une dans le quartier central de Pôle et une dans la capitale des Vorozions: Nerolazarevskaya. Ces deux édifices sont en fait d'immenses magasins où les non-Batranobans peuvent acquérir à prix d'or (environ 10 fois le prix indiqué dans l'annexe) tous les types d'épices produits par les Batranobans.
Inscription: L'inscription à la guilde est gratuite mais tous les membres doivent posséder un minimum de 50% dans la compétence d'Artisanat Batranoban.
Organisation et idéologie: L'idéologie de cette guilde se rapproche très sensiblement de celle des marchands mais les leaders sont assez sou-

vent intéressés par l'utilisation en masse d'un type d'épice par un chef de guerre ou de quartier pendant une longue durée. Même si l'argent achète tout, il arrive que la guilde interdise la vente de certaines épices à certains groupes organisés si leur utilisation risque de mettre en péril les intérêts Batranobans sur leur territoire ou à l'extérieur.
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de cette guilde sont rémunérés selon le niveau exact de leurs compétences. 50%-75%: 500 Thams par mois, 76%-100%: 1000 Thams par mois, 101% et +: 1500 Thams par mois.
Contacts avec les autres guildes: Très peu de contact avec les autres guildes, à part peut être celle des courtisans qui, dans le territoire Batranoban, n'est rien d'autre qu'une guilde d'esclaves.

Guilde des voyageurs

Composition: Très diverse. Seules les Sekekers font très rarement partie de cette guilde. A peu près 25% des porteurs d'armes en font partie (et 90% des personnages-joueurs).
Répartition: Sur tout le continent. Les locaux de la guilde sont souvent abrités par des auberges qui ont pris l'habitude de recevoir leurs membres de façon régulière.
Inscription: S'inscrire à cette guilde coûte 50 Cestes par an et accorde une réduction de 10% sur les prix de toutes les auberges affiliées à la guilde. Faire partie de la guilde coûte à chaque auberge la modique somme de 10 Cestes par an.
Organisation et idéologie: Le but de cette guilde est assez sympathique à la base et a pour seul et unique but que de créer une certaine solidarité entre les voyageurs. L'apparent pacifisme de cette idéologie ne doit pas faire oublier que de nombreux membres sont porteurs d'armes et qu'il ne fait pas bon leur chercher des crosses à moins d'être aussi doté des mêmes arguments.
Avantages offerts aux membres: Outre les 10% de réduction sur le prix des auberges, tous les membres de la guilde peuvent s'attendre à une certaine solidarité de la part des autres membres. De nombreux voyageurs qui souhaitent traverser des régions dangereuses préfèrent attendre dans une auberge proche et former un petit groupe afin de prouver que l'union fait une fois de plus la force.
Contacts avec les autres guildes: Tous les membres de la guilde des coursiers sont aussi inscrits à la guilde des voyageurs.

Guilde des courtisans

Composition: Plus de 20% des membres de cette guilde sont des Hysnatons (tous ceux qui possèdent des malformations qui peuvent rendre leur "look" beaucoup plus proche des racines elfes de leurs ancêtres). Il n'existe aucune Sekeker membre de cette guilde. 80% des membres de cette guilde sont des femmes.
Répartition: Il existe quelques locaux de cette guilde dans les grandes villes Vorozions. Chaque ville, même petite, située en territoire Batranobans contient une grande succursale de cette guilde. Tous les quartiers de Pôle en sont aussi dotés.
Inscription: S'inscrire à la guilde des courtisans est entièrement gratuit et ne nécessite qu'un rapide examen médical qui a simplement pour but de vérifier que le nouveau membre n'est pas porteur d'une maladie sexuellement transmissible. Les candidats qui ne répondent pas aux canons de la beauté physique de l'endroit sont souvent découragés avant même l'inscription. Dans les territoires Batranobans, cette guilde est plus proche d'une mafia spécialisée dans le trafic d'esclaves et il arrive assez souvent que des individus y soient inscrits d'office.
Organisation et idéologie: Le client a toujours raison! Même si cela incite souvent ces dits clients à abuser de leur autorité et de leurs droits.
Avantages offerts aux membres: Les paiements (entre 5 et 500 Cestes selon la durée et la beauté du sujet) sont versés directement aux membres de la guilde qui doivent ensuite reverser 25% de cette somme aux responsables de la guilde de la ville où ils officient.
Contacts avec les autres guildes: Très bons contacts avec la guilde des mercenaires (de très bons clients) et celle des épiciers (drugs, sex and...).

2) Les sociétés secrètes

A la différence des guildes qui ne se sont développées que dans les territoires "civilisés", les sociétés secrètes étendent leurs sphères d'influence partout où l'on peut trouver des porteurs d'armes, c'est à dire vraiment partout! Le principal problème que rencontrent ces organisations est tout simplement la faculté qu'ont leurs membres à garder leur appartenance secrète. Aussi ils déploient des trésors d'ingéniosité pour se reconnaître, se donner rendez-vous et organiser des rencontres pour agir avec plus de force. Le schéma descriptif de chaque société est donc un peu différent de celui des guildes. Ce sont les armes qui font partie des sectes et des sociétés secrètes et non leurs porteurs (bien qu'ils soient terriblement liés les uns aux autres).

La mort carmin

Composition: Tous les membres de cette secte possèdent des armes qui ont un désir de Violence supérieur ou égal à +1.
Répartition: Sur tout le continent de Tanæphis.
Initiation: Chaque nouveau membre doit justifier de son engagement dans les préceptes de la société en commettant un acte qui permettrait à l'arme de gagner 4 points d'expérience grâce à la violence (voir le chapitre en question).
Organisation et idéologie: Le but de cette secte est l'élimination de toutes les créatures vivantes du monde de Bloodlust©. Mais, car il y a un mais, ils veulent absolument le faire avec panache! Artistiquement quoi! En fait, les membres de cette société sont de grands rêveurs... Humour mis à part, il s'agit d'un regroupement de tueurs psychopathes et de dangereux maniaques. Ils ne connaissent qu'une seule loi: Celle du plus fort (mis à part la solidarité entre membres qui leur permet de survivre).
Avantages offerts aux membres: Les membres de cette secte reçoivent une relative protection des autres membres de la secte. Ils peuvent aussi se regrouper pour effectuer des actions prestigieuses et ponctuelles (ils ne peuvent pas rester trop longtemps ensemble avant de se taper dessus).
Obligations des membres envers la société: Tous les membres de la société secrète doivent se défendre mutuellement (sauf si le membre en danger a vraiment lâché sa tête et a porté atteinte à la société).
Contacts avec les autres sectes: Certains membres de cette secte sont aussi affiliés à la Loi du sang bien que ce soit assez rare. Ils haïssent les membres du Mois du bonheur, et trouvent les membres de L'ordre nouveau grotesques bien que leurs préceptes ne soient pas aussi éloignés que ça des leurs.
Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les membres de cette secte se reconnaissent en buvant le sang frais d'un ennemi qu'ils viennent de tuer. Si par malheur ils tombaient sur un mec pas de chez eux qui boirait du sang frais, rien ne les empêcherait de l'accepter à bras ouverts dans la société. Les lieux de réunion sont variés et changent à chaque fois. On les trouve cependant souvent dans les coins reculés de Tanæphis (forêt épaisse, sommet d'une montagne, village abandonné, etc...).

L'éclipse de lune

Composition: Tous les membres possèdent des armes dotées des pouvoirs exotiques de numéro 38, 39 ou 40 (Composition: Pierre de lune).
Répartition: Sur tout le continent au sud de Pôle (au nord, les nuages sont trop souvent présents pour que le rapport entre les lunes et ces porteurs d'armes très spéciales leur permettent de se rassembler).
Initiation: Aucune. Il suffit de posséder une telle arme (ce qui est déjà assez rare). Toutes les armes qui possèdent ce pouvoir (elles sont très rares) sont déjà membres de cette secte.
Organisation et idéologie: Cette secte est presque entièrement basée sur le fait que les armes sculptées avec des morceaux des trois lunes de Tanæphis se croient supérieures aux autres. Elles forment donc une sorte de "club privé" où elles entraînent souvent malgré eux leurs porteurs.
Avantages offerts aux membres: D'une façon assez étrange, tous les membres de cette secte reçoivent une aide quasi-infinie de la part des autres membres. Il faut noter que ce sont les armes qui influent sur le comportement des porteurs et qui tentent de faire respecter cette aide réciproque.
Obligations des membres envers la société: Tous les membres de cette secte doivent aider au mieux de leurs possibilités les autres

membres. Ils doivent leur accorder l'hospitalité et même risquer leurs vies pour eux. Il n'est jamais arrivé qu'un porteur se rebelle contre cette promesse mais nul ne sait ce que l'avenir nous réserve.

Contacts avec les autres sectes: Aucun. Ces armes sont trop rares pour affecter (ou être affectées) par les autres sociétés secrètes.

Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les membres de cette secte se reconnaissent tout simplement en regardant la composition de la lame de leurs armes (et de toute façon, tous ces armes se connaissent). Les lieux de réunions ne sont pas fixes et sont surtout dépendants des phases de la lune et de la visibilité nocturne (nuages, intempéries, etc...). Tous les membres de cette secte peuvent se déplacer sans problème ni limitation au nord de Pôle, mais ils n'aiment pas du tout ça!

Les adeptes de Muffin

Composition: Bien que les sectes soient souvent organisées par les armes elles mêmes, les adeptes de Muffin sont presque totalement dépendantes des porteurs qui les ont initiées, par leur intermédiaire, aux plaisirs des drogues Batranobans (sous toutes leurs formes).

Répartition: Sur tout le contient ouest de Pôle (dans le territoire Batranoban).

Initiation: Ce que les humains accompagnant les armes adeptes de Muffin ne savent pas c'est que pour faire partie de leur secte, ils doivent faire mourir d'overdose leur porteur dans une cérémonie grandiose. L'arme sera ensuite donnée à un junkie qui sera plus à même d'absorber de grandes quantités d'épices sans y laisser sa peau.

Organisation et idéologie: La seule idéologie reconnue par cette secte est la recherche du plaisir à l'aide de tous les épices connus et inconnus. Les rencontres ont pour but la sélection de nouveaux épices et le test de nouveaux cocktails composés de plusieurs épices différents.

Avantages offerts aux membres: Les membres réunis dans un local agréé sont protégés de toute menace extérieure lors de prises de drogues hallucinogènes. A leur demande exprès, ils pourront aussi voir leur porteur soigné si ce dernier est victime d'une overdose (sauf durant l'initiation bien entendu). Ses soins et cette garde seront réalisés avec d'autres membres de la secte, porteurs d'armes et à jeun.

Obligations des membres envers la société: Les membres de la société ne doivent pas révéler les effets des nouveaux épices et des cocktails avant que ceux-ci ne soient mis en vente. Ils ne peuvent pas non plus les utiliser à l'extérieur des locaux devant témoins. Ils ne doivent pas révéler le terrible secret de l'initiation (sinon les porteurs volontaires seraient très rares!).

Contacts avec les autres sectes: Aucun. A part un lointain rapport avec celle du plaisir infini. Très bons rapports avec la guilde des épiciers (évidemment).

Signes de reconnaissance et lieux de réunion: L'apparence quasi-zombifiée des membres de cette secte est un signe de reconnaissance évident. Les lieux de réunions se trouvent la plupart du temps dans les arrières salles des magasins d'épices.

Les vagabonds des flots

Composition: Très hétéroclite. Les membres de cette secte sont très rares et doivent posséder un désir de Prestige égal à +2 (quelle autre raison pourrait avoir un Dieu Incarné de traverser les océans, si ce n'est pour en tirer un prestige quelconque). De nombreux membres possèdent la limitation "Curiosité" ou le pouvoir exotique de "Composition: Pierre ponce".

Répartition: Sur tout le pourtour du continent et en particulier dans les ports (voir "Guildes des navigateurs").

Initiation: L'initiation d'un nouveau membre est terriblement simple: L'arme et son porteur sont jetés à l'eau (dans une rivière ou sur une plage peu profonde). Si l'arme, pour quelque raison que ce soit, n'est pas remontée par son porteur, elle est abandonnée par les autres membres de la secte. Si le porteur remonte seul, il est tué.

Organisation et idéologie: Le but de cette secte est de découvrir ce qui se trouve au delà des océans qui bordent le continent de Tanæphis. Jusqu'à présent, aucune arme partie en haute mer n'est jamais revenue qu'après n'avoir découvert rien d'autre qu'une étendue d'eau infinie.

Avantages offerts aux membres: Chaque membre de la secte reçoit une réduction de 50% sur l'achat de tout bateau (c'est la guilde des navigateurs qui offre cette réduction en espérant inciter les porteurs d'armes vétérans à promouvoir leurs exploits) et le droit de consulter toutes les cartes maritimes possédées par la guilde.

Obligations des membres envers la société: Aucune.

Contacts avec les autres sectes: Aucun. Très bons contacts avec la guilde des navigateurs.

Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Rencontrer un porteur d'arme sur un bateau est assez rare pour que son appartenance à cette société secrète soit évidente. Les lieux de réunions se trouvent le plus souvent à bord de grands bateaux de ligne ancrés dans les rares ports du continent.

La loi du sang

Composition: Tous les membres de cette secte possèdent un désir de Prestige de +2. Ils possèdent aussi très souvent des pouvoirs offensifs exotiques très visibles et de nombreux pouvoirs principaux.

Répartition: Sur tout le continent mais en particulier au nord (les armes dont le porteur est un Piorad sont souvent des adeptes de cette secte).

Initiation: La seule épreuve à passer pour devenir membre de cette secte est de tuer en combat singulier un porteur d'arme ayant un prestige au moins deux fois supérieur au sien.

Organisation et idéologie: La loi du sang est formée d'armes qui ne pensent qu'à se combattre entre elles, simplement pour la beauté du spectacle, par jeu. Elles ne rechignent pas à tuer des porteurs d'armes dont les armes ne sont pas inscrites dans leur secte mais répugnent à attaquer un porteur qui possède une caractéristique de prestige inférieure à celle de leur propre alter-ego humain.

Avantages offerts aux membres: Lorsque qu'une arme inscrite à cette secte voit son porteur mourir dans un combat organisé par la société secrète, les arbitres et les spectateurs (tous membres de la secte) s'arrangent pour donner l'arme à un humain pas trop niais (ils choisissent le plus souvent un Piorad, un gladiateur ou un mercenaire expérimenté).

Obligations des membres envers la société: Aucune, à part celle de trouver un porteur adéquat à une arme inscrite à la secte et qui viendrait de perdre le sien dans un combat singulier (voir ci-dessus).

Contacts avec les autres sectes: Très bons contacts avec La mort carmin et dans une plus faible proportion avec L'ordre nouveau.

Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les armes qui appartiennent à cette secte sont toujours décorées avec des trophées issus de leurs victimes passées (uniquement celles qui ont été vaincues en combat singulier). Ces trophées peuvent aussi bien être des scalps et des oreilles séchées que des phalanges coupées.

La route sans fin

Composition: Très hétéroclite.

Répartition: Sur tout le continent mais en particulier là où il n'existe pas de trace de civilisation (nombreux sont les endroits de ce type, même après les 1000 ans de règne des Derigions).

Initiation: Devenir membre de cette secte est assez simple (comparé aux autres sociétés secrètes). Il suffit au porteur de l'arme de raconter, durant une soirée, le plus beau voyage (si ce dernier est assez extraordinaire, l'arme est acceptée dans la confrérie) qu'il a fait (accompagné de son arme).

Organisation et idéologie: Le but de cette société secrète est la propagation des connaissances. Il n'y a aucune organisation régulière et les membres ne se réunissent qu'une fois par an.

Avantages offerts aux membres: Les membres de cette secte reçoivent une réduction de 10% sur tous les prix des chambres des auberges qui offrent des réductions aux membres de la guilde de voyageurs (réduction non-cumulative avec celle offerte par cette dite guilde).

Obligations des membres envers la société: Tout membre de cette secte doit porter secours à tout autre membre (cette obligation est très difficile à respecter puisque les membres ne peuvent pas se reconnaître entre eux). De plus, en échange des 10% de réduction offerts par les auberges, tous les membres de cette secte doivent passer au moins une heure par soirée à raconter leurs histoires aux clients de l'auberge.

Contacts avec les autres sectes: Presque aucun (sauf avec Le mois du bonheur qui héberge les membres de la secte durant leur congrès annuel). Quelques contacts avec la guilde des coursiers.



Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les membres de cette secte ne possèdent aucun moyen de se reconnaître mais sont souvent intuitivement persuadés de l'appartenance de telle ou telle arme à la secte (question de Karma sans doute). Ils n'ont pas de lieu de réunion fixe mais se voient prêter la chapelle du bonheur par les membres de cette secte (voir ci-dessous) durant les trois premiers jours du premier mois du repos (durant une année lunaire). Ils s'y rassemblent donc en grand nombre pour conter toutes les aventures qu'ils ont vécues durant l'année lunaire qui vient de s'écouler.

Les joyaux de Pôle

Composition: Tous les membres de cette secte possèdent un désir de Richesse supérieur ou égal à +1. Nombreux aussi sont les armes qui possèdent le pouvoir "Connaissance Derigion" ou "Artisanat Derigion".
Répartition: Uniquement dans la capitale de l'empire (défunt!) des Derigions: Pôle.
Initiation: Toute arme voulant faire partie de cette secte devra présenter un porteur capable de créer et de juger une œuvre d'art. Ce personnage ne devra pas obligatoirement être Derigion (mais ça aide à moins que l'arme ne possède les deux pouvoirs secondaires suscités). Tout personnage membre de cette secte devra respecter impérativement les obligations expliquées ci-dessous.
Organisation et idéologie: Cette secte contient de nombreuses sous-sectes, une pour chaque type d'art classifié par les Derigions (en tout, plus d'une vingtaine). Les plus connues sont les sociétés secrètes de peinture, de sculpture, de danse, de poésie et de littérature.
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de cette secte sont hébergés gratuitement chez les habitants de Pôle qui font de l'art leur passe-temps favori (ce qui représente environ 25% des habitants de Pôle, toutes catégories confondues). C'est en fait un permis de pique-assiette.
Obligations des membres envers la société: La seule obligation des membres envers la secte est l'interdiction de détruire, de se moquer ou d'endommager une œuvre d'art quelle qu'elle soit (la critique, si elle est constructive, est acceptée et même fortement appréciée par les connaisseurs).
Contacts avec les autres sectes: Aucun (quelques contacts avec le mois du bonheur pour la simple et bonne raison que leurs membres se trouvent tous à Pôle). Très bons contacts avec la guilde des écrivains (pour les sous-sectes de la littérature et de la poésie).
Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les lieux de réunion de cette secte sont tous les ateliers et locaux d'exposition de Pôle (en tout plus de 200 bâtiments pour à peine une cinquantaine de membres).

Le mois du bonheur

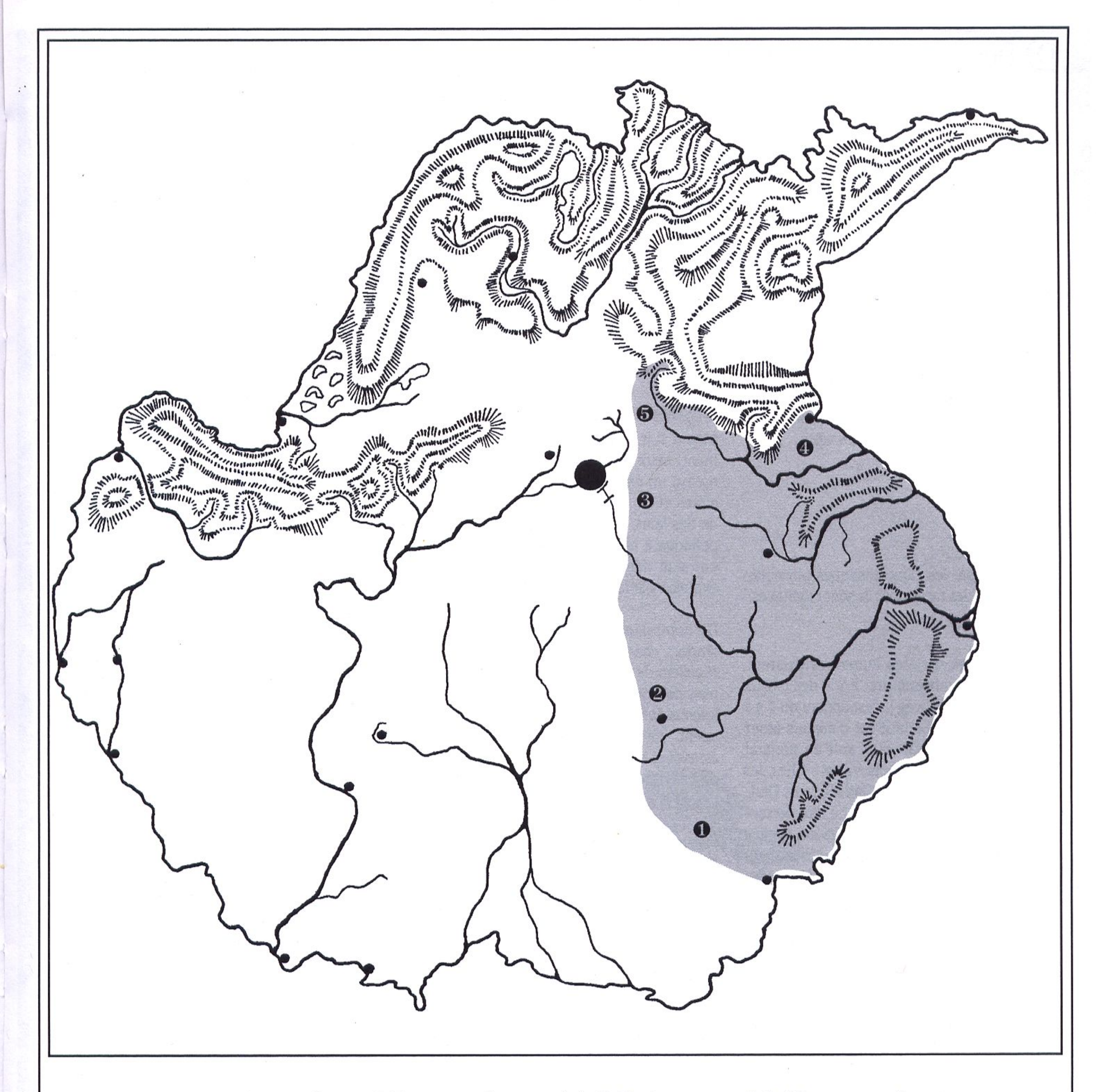
Composition: Tous les membres de cette secte ont tous un désir de Violence égal à 0. Cette secte comprend très peu de membres.
Répartition: Uniquement à Pôle (ils ne survivraient pas en dehors de la capitale de l'empire Derigion).
Initiation: Tous les membres de cette secte doivent jurer sur ce qu'ils ont de plus cher qu'ils n'utiliseront jamais aucun de leurs pouvoirs offensifs dans le but de nuire à un autre être humain. Ce serment permet néanmoins aux membres de la société secrète de frapper des animaux et des monstres mais en aucun cas les êtres humains. C'est un peu ridicule dans le sens qu'un guerrier Piorad est souvent plus dangereux qu'un polac.
Organisation et idéologie: L'organisation de la secte est très rigide et toute forme de violence (aussi bien physique que mentale) est sévèrement jugée et punie (amendes et même exclusion de la société). Son idéologie est essentiellement basée sur le pacifisme ce qui est tout particulièrement étrange sur Tanæphis.
Avantages offerts aux membres: Les membres de cette société secrète ne reçoivent aucun avantage (et sont même vraiment désavantagés par leur serment). Les membres de cette secte sont souvent des intellectuels et partagent leurs connaissances avec les autres membres. Ils sont donc souvent experts en histoire et en géographie. Il arrive quelquefois (et c'est très paradoxal) que les membres de cette secte louent les services de mercenaires pour les protéger s'ils sont physiquement mis en danger par des êtres humains.
Obligations des membres envers la société: A part le serment qu'ils profèrent à leur initiation, les membres de cette secte n'ont aucune obligation envers elle.
Contacts avec les autres sectes: Très bons contacts avec les joyaux de Pôle.
Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les membres de cette secte portent leur signe de reconnaissance sur leur arme: Un ruban blanc qui l'attache à son fourreau et qui prouve ainsi que l'arme ne peut pas être sortie sans l'abîmer (c'est tout à fait symbolique vu la solidité de l'ensemble). Leurs lieux de réunions ne sont autres que les bâtisses qui abritent les membres les plus riches de la société.

Plaisir infini

Composition: Toutes les armes appartenant à cette secte ont un désir de Sexe supérieur ou égal à +1. Elles ont souvent la limitation: Désir de sexe exacerbé.
Répartition: Sur tout le continent et en particulier dans les royaumes Batranobans, Derigions et Vorozions.
Initiation: Tous les membres de cette secte doivent offrir aux autres membres (au moins les plus importants) un spectacle (interactif la plupart du temps) qui permettrait à l'arme de gagner 3 points d'expérience grâce au sexe (voir le chapitre en question).
Organisation et idéologie: L'organisation de cette secte est plutôt inorganisée sauf dans les régions Vorozions dans la mesure où elle est considérée comme hors-la-loi (les légistes Vorozions ont décidé qu'elle incitait au trafic d'esclaves, ce qui n'est pas tout à fait faux). Leur idéologie est basée sur la recherche du plaisir sexuel sous toutes ses formes (réellement toutes!).
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de cette société peuvent participer gratuitement à toutes les fêtes (plutôt des orgies) organisées par les autres membres de cette secte. Ils peuvent aussi acheter des esclaves avec en moyenne 25% de réduction (les achats groupés permettent d'obtenir des prix intéressants).
Obligations des membres envers la société: Chaque membre de cette société secrète doit organiser une petite fête au moins tous les mois et il est de bon ton que ces fêtes soient toujours plus prestigieuses que les précédentes (lors de certaines orgies comprenant plus de 100 invités, la note atteindre jusqu'à plus de 100000 Cestes, ce qui est tout de même un peu cher pour une simple soirée).
Contacts avec les autres sectes: Très bons contacts avec Le mois du bonheur, Les adeptes de Muffin et Les joyaux de Pôle.
Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Les membres de cette secte se connaissent entre eux et n'ont pas besoin de signes de reconnaissance. Les lieux de réunions ne sont autres que les bâtisses qui abritent les membres de la société qui organise la soirée.

L'ordre nouveau

Composition: Tous les membres de cette secte possèdent un désir de prestige supérieur ou égal à +1.
Répartition: Sur tout le continent de Tanæphis mais en particulier sur le territoire Vorozion où le racisme prôné par cette secte a plus de chances d'intéresser qui que ce soit.
Initiation: Pour être initié à cette secte, il faut prouver aux membres de la société secrète que son porteur n'appartient pas à la race des Alwegs ou des Hysnatons.
Organisation et idéologie: Le but de cette secte est la destruction de tous les Hysnatons et de tous les Alwegs.
Avantages offerts aux membres: Tous les membres de cette société peuvent bénéficier de nombreuses réductions dans les magasins d'armes (environ 10%) et sont la plupart du temps protégés lorsqu'ils commettent des exactions racistes (au moins sur le territoire Vorozion).
Obligations des membres envers la société: Tous les membres de cette secte doivent jurer de ne pas être Alweg ou Hysnaton et ne jamais avoir des rapports physiques avec un individu d'une autre race que la sienne (ce qui produirait un Alweg).
Contacts avec les autres sectes: De très bons contacts avec la loi du sang et la mort carmin.
Signes de reconnaissance et lieux de réunion: Le signe de reconnaissance de cette secte est une torche portée par une main gantée (ce symbole est souvent porté sur les boucliers des membres de cette secte). Bien que l'idéologie de cette société secrète soit particulièrement détestable, elle n'est jamais interdite et les membres les plus importants ont souvent pignon sur rue.



L'Empire Vorozion (1031 ap. Néinnes)

En pleine expansion, l'Empire Vorozion a des limites très variables selon les réussites militaires de ses armées et selon les mois (lunaires). Ses frontières sont défendues par les troupes régulières et aussi par des paysans levés à la hâte pour faire face à l'éventuelle attaque d'autres peuples.

❶ La frontière sud: Très peu défendue en 1031 et depuis plus de 10 ans, elle englobe une partie du désert de Samenelles et est donc très difficilement contrôlable. C'est là que sont envoyés les soldats trop peu disciplinés ou trop peu motivés pour défendre les autres fontrièees du royaume. Les conditions de vie y sont tout de même très dures.

❷ La frontière ouest: Lieu de combats déclenchés uniquement par la bureaucratie Vorozion, c'est dans ces plaines que s'aggrandit de jours et jours l'Empire Vorozion.

❸ La frontière de Pôle: C'est là que les attaques des troupes Derigions sont les plus communes et les plus violentes. C'est un lieu où les combats sont aussi fréquents que sporadiques.

❺ La frontière nord: Cauchemar de tous les stratèges, cette frontière, entièrement constituée de montagnes enneigées subit en permanence les attaques des tribus Piorads qui descendent vers le sud à la recherche d'esclaves et de richesses.

❺ La citadelle des glaces: Elle garde la seule passe qui reste ouverte toute l'année et qui donne directement en territoire Piorad. C'est là que se porte le gros des attaques Piorads lorsque ceux-ci tentent de franchir la frontière.

D) Description des races

Chaque peuplade du monde de Bloodlust© a des coutumes et un mode de vie qui la différencient bien plus des autres que ses compétences ou ses caractéristiques. Lorsque vous créerez pour la première fois un personnage, il est conseillé de lire en détail le descriptif correspondant à la race choisie.

1) Alwegs

Répartition géographique

Les Alwegs ne sont pas une race à proprement parler, mais bien les exclus, volontaires ou involontaires, de toutes les autres races. On les trouve sur toute la surface de Tanæphis, plus particulièrement dans les grandes villes.

Population

10 millions.

Morphologie

Les Alwegs ont les caractéristiques physiques de la race ou des races dont ils sont originaires.

Historique

Depuis que les sociétés humaines existent, même à l'état embryonnaire, il y a des exclus. Le terme exact d"Alweg" n'est apparu qu'il y a environ mille ans. Le mot est d'ailleurs assez vague, et à part le fait qu'il soit en général insultant, son sens précis varie. Chez les peuples les plus "racistes" (Batranobans, Derigions, Piorads), tout bâtard, c'est à dire personne n'ayant pas ses deux parents de la race considérée sera traité d'Alweg, à moins bien sûr que la position ou la fortune de l'individu ne fassent oublier son origine douteuse.

Chez ces peuples, qui attachent beaucoup d'importance à la race et au sang, c'est l'origine bâtarde qui fait l'Alweg et non pas la conduite. Un bandit de grand chemin Batranoban, coupé depuis longtemps de sa famille et de son pays, restera dans l'esprit de son peuple un Batranoban... même si les autorités du pays n'hésiteraient pas à lui couper la tête pour ses crimes si ils lui mettaient la main dessus.

Chez les peuples plus tolérants - ou dont les origines sont si mélangées qu'ils ne peuvent pas se permettre d'attacher trop d'importance à l'origine raciale (Sekekers, Vorozions, Gadhars, Thunks), c'est la conduite ou le fait de se mettre volontairement ou involontairement au ban de la société qui fait l'Alweg.

Selon leurs actions, et parfois même simplement selon leur manque d'appartenance précise à une patrie, une tribu ou un métier, des gens aussi différents que des pillards, des voyageurs, des paysans mis en fuite ou, bien entendu, des porteurs d'armes peuvent, selon l'humeur de leur interlocuteur, être traités d'Alwegs.

Mode de vie

A partir du moment où un être humain est exclu de la société, il se trouve en général sans ressources et se doit de remédier à ce problème. C'est pour cela qu'on trouve de nombreux Alwegs en ville, où les occasions de gagner de l'argent sont plus nombreuses. A partir de là, le mode de vie de l'individu varie selon le métier qu'il exerce... Certains métiers, par leur nature même, attirent un grand pourcentage d'Alwegs: citons en vrac les mercenaires, les coursiers, les bandits, les courtisans... et courtisanes, et bien sûr les pauvres marchands itinérants. Pourquoi pauvres ? Parce qu'un marchand riche n'est pas un Alweg, mais un respectable étranger.

Organisation politique

Même si le peuple Alweg n'existe pas réellement, ceux qui se disent Alwegs ont tout de même un certain respect les uns envers les autres et ne refusent que très rarement d'aider un des leurs. Il ne s'agit pas d'une organisation politique à proprement parler mais plus d'une entraide dans le seul but de ne pas se faire exploiter par les autres peuples.

De nombreux Alwegs porteurs d'arme et/ou leaders charismatiques tentent à intervalles réguliers de créer une véritable nation Alweg, mais cela ne dure jamais très longtemps car les intérêts Derigions et surtout Vorozions en pâtiraient. 75% de ces leaders meurent d'ailleurs assassinés et on chuchoterait même que la guilde des courtisans possèderait des guerriers uniquement entraînés dans ce but.

Organisation militaire

Alors que la plupart des peuples de Tanæphis possèdent un territoire et des terres à défendre (et ont donc besoin d'une armée), les Alwegs n'en ont que faire. Leurs seules forces sont constituées par des régiments mercenaires utilisés par les autres peuples. Ces régiments sont équipés et organisés de façon assez conventionnelle mais sont considérés comme des troupes d'élite (ou tout du moins de vétérans) par ceux qui les combattent (appartenir à une de ces unités est une des rares façons dont disposent les Alwegs pour se faire respecter). Les unités mercenaires sont composées uniquement de guerriers déjà expérimentés ce qui explique que leur potentiel offensif soit si haut (pas de problèmes avec les jeunes recrues).

Mythes et légendes

De tout temps les Alwegs ont fasciné et dérangé les autres peuples de Tanæphis. On ne compte plus les bandits de grands chemins et les gladiateurs qui ont élevé ce peuple au rang qu'il occupe actuellement. Certaines légendes sont tout de même plus tenaces que les autres: Aux dires de certains médecins Derigions (et en particulier Arthur Verner, haut-dignitaire du quartier 17 de Pôle), il existerait un "gène" Alweg qui pousserait tous les humains qui en sont dotés à quitter leur civilisation d'origine pour parcourir les routes du continent à la recherche d'aventures. Aucune preuve n'a jamais été apportée pour étayer cette ridicule hypothèse. De nombreuses organisations de résistance au racisme anti-Alweg ont essayé d'attenter à sa vie et un organisme est d'ailleurs entièrement dédié à l'exécution de ce scientifique et à la destruction de ses travaux.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Tous les Alwegs respectent au plus haut point les porteurs d'armes car tout être humain qui tient dans sa main au moins une fois dans sa vie un Dieu incarné est assimilé pour toujours à la race des Alwegs même s'il s'en défend. Encore plus que dans les autres races, les porteurs sont considérés comme des êtres supérieurs.

Quand Agel était enfant, dans la caravane où il vivait avec ses parents, le chef du village où ils avaient installés leur petit théâtre mourut, abattu par le poison de son ennemi. Quand il roula par terre, sa morningstar entre ses doigts crispés, la mère d'Agel qui s'était approchée pour l'aider se sentit irrésistiblement attirée. Elle prit un couteau, et coupa un à un les doigts du cadavre. Le père d'Agel la regardait avec un étonnement mêlé de fascination. Une heure plus tard, il était mort, et tous ses enfants gisaient dans leur sang. La mère d'Agel fut tuée avant la fin de la même journée, et l'arme disparut quelque part à l'est avec son nouveau porteur. Agel fut le seul à se remettre de ses blessures et eut la chance d'être adopté. En grandissant, il fit preuve d'une intelligence et d'une telle force de caractère qu'il fut remarqué par un riche commerçant qui le prit pour apprenti. Quand celui-ci mourut, Agel hérita de tout ce qu'il possédait. A la surprise de ses associés, il vendit ses biens et, à la tête d'une coquette somme, se rendit à Pôle où il entama des études d'histoires. Nul ne savait quel était son but et son regard noir n'incitait pas à la conversation. Ses qualités étaient telles que, de nouveau, il trouva un protecteur, un historien réputé qui le présenta à l'empereur. C'est alors qu'Agel déclara ses intentions: il voulait découvrir l'origine des armes. "Nul homme sensé ne vivrait", déclara-t-il à l'empereur, "dans le même lit qu'une femme folle dont il ne connaîtrait ni l'origine ni les intentions. Et c'est pourtant ce que nous faisons avec les armes, et cela depuis des milliers d'années." L'empereur fut convaincu et lui alloua une forte pension pour faire ses recherches. Agel travailla de nombreuses années, et écrivit de nombreux ouvrages. Il tenta de découvrir l'histoire du premier porteur d'une arme, en remontant le fil de leurs morts successives. Mais celles-ci se perdaient dans la nuit des temps et il ne pouvait poursuivre ses recherches. Jamais il ne trouvait une arme "jeune", jamais une qui venait d'être forgée... comme si toutes les armes étaient vieilles de quelques milliers d'années. "Pourtant" disait-il à ses apprentis, car maintenant c'était lui qui avait des apprentis, "Il y a chaque année des armes qui se perdent. Au fond des océans, dans les glaciers... Il doit alors en avoir de nouvelles, ou leur nombre diminue-t-il chaque année ?" Un jour, ses apprentis le virent radieux, comme s'il avait découvert un grand secret, ou s'il avait eu une idée éclairée. Il s'enferma dans son bureau et commença à écrire, disant qu'il prendrait un rendez-vous avec l'empereur l'après-midi même. Il fut malheureusement poignardé, à la fin de la matinée, par un historien rival qui convoitait depuis longtemps sa pension.


VAR ANDA 91

2) Batranobans

Répartition géographique

Les Batranobans sont installés à l'Ouest de Tanæphis, entre la rive ouest du fleuve Wilkes et la mer. La densité de la population est plus importante sur les terres fertiles le long du fleuve et dans les villes de la côte.

Population

15 millions.

Morphologie

Les Batranobans ont la peau mate, les cheveux et les yeux noirs. Ils sont souvent de grande taille. Fiers de leur sang et de leur civilisation, ils évitent les "croisements" avec les autres peuples et gardent donc des caractéristiques de race très typées.

Historique

Les Batranobans possèdent la civilisation humaine la plus ancienne de Tanæphis. L'écriture Batranoban a été inventée il y a trois mille ans, et il y a deux mille cinq cent ans, alors que le reste du continent n'était peuplé que de tribus barbares s'entre-déchirant, les Batranobans posaient la dernière pierre des murailles de Durville, la blanche cité. Leur étoile allait cependant pâlir. En 325 Av Néinnes, au terme d'une guerre sanglante de 75 ans, la Guerre des Cendres, les territoires Batranobans furent envahis par un nouveau peuple composé de l'union de quatre tribus du centre de Tanæphis.

Ce nouveau peuple, appelé Derigion, allait former un empire qui régnerait des centaines d'années sur la majorité des peuples de Tanæphis en général et sur les Batranobans en particulier. Cependant, le joug des Derigions ne fut pas funeste à l'ancienne civilisation, et une collaboration culturelle et commerciale s'établit entre les deux peuples pour leur prospérité commune. En 602 Ap Néinnes, les Batranobans parvinrent à racheter officiellement leur province à l'Empire Derigion. Depuis la chute de celui-ci, les Batranobans sont la seconde puissance de Tanæphis, dépassée seulement par le nouvel Empire Vorozion.

Mode de vie

La richesse des Batranobans est fondée sur le commerce. Principalement sur celui des épices, ces plantes aux propriétés étranges décrites dans les annexes (Chapitre Effets et culture des épices) et qu'ils sont seuls à cultiver, mais aussi sur le commerce d'esclaves, de tissus, de bijoux et d'une manière générale de beaucoup de produits transformés. Leur civilisation, riche et complexe, est fondée sur la famille, à la fois en tant que noyau humain et en tant que mini-société commerciale.

Les plus grandes et les plus riches familles sont appelées des Maisons, et ont leurs marchés et leurs propres organisations. La condition des femmes Batranobans est sans doute la plus dure de Tanæphis, non par les conditions de vie, mais par le manque de liberté. Celui-ci ne se traduit pas visuellement (les couples sont monogames, les femmes ne sont pas voilées et mangent à la même table que les hommes) mais par le fait qu'elles n'ont aucun droit juridique, et peuvent être épousées et répudiées sans leur consentement.

Cependant, comme dans toutes les vieilles civilisations, les choses ne sont peut-être pas aussi simplistes qu'elles ne le paraissent. Les traditions donnent en effet à la femme la plupart des pouvoirs à l'intérieur du foyer, et définissent des usages de civilité et de présents que doivent respecter son mari. Il n'empêche que ce n'est pas un hasard si les Sekekers, le peuple d'amazones de Tanæphis, a été initialement fondée par des femmes Batranobans se révoltant contre leur prison dorée... Les Batranobans possèdent un système monnétaire (Unité: le Tham).

Organisation politique

Même si ce sont les maisons qui dirigent en grande partie la vie de tous les jours du royaume Batranoban, il existe cependant un conseil composé de 13 membres élus par les dignitaires des 60 maisons les plus riches du pays. Les membres du conseil se réunissent une fois par mois et prennent les quelques décisions importantes pour le pays, qui ont toujours rapport avec le commerce. En cas de crise grave (la guerre le plus souvent), de nouvelles élections sont tenues et un nouveau conseil appelé "cellule de crise", composé de 6 membres, est élu. Il est plus souvent composé de chefs de guerre qui devront conduire les armées des différentes maisons à la victoire. Alors que le conseil des 13 membres est élu pour une durée de 5 ans, la cellule de crise n'est élue que pour la durée de la crise en question.

Organisation militaire

L'armée régulière Batranoban n'est utilisée que lors de conflits généralisés avec d'autres pays. Chaque maison possède une armée personnelle plus ou moins importante (selon les moyens de son propriétaire) et qui est principalement entraînée au maintien de l'ordre et à la lutte contre les brigands. Ces armées dites "privées" se font aussi quelquefois directement la guerre mais uniquement de façon sporadique ou confidentielle. Les haines entre les maisons sont malheureusement beaucoup plus virulentes que celles vouées aux ennemis et il est rare qu'une armée levée pour lutter contre un ennemi extérieur et composée des meilleurs membres de toutes les armées privées soit très fiable en dehors des batailles proprement dites. Les leaders doivent être très charismatiques pour éviter les combats entre unités et les règlements de compte en tout genre.

Mythes et légendes

Il n'est pas rare d'entendre parler, au cours des veillées paysannes ou dans les boudoirs des plus belles maisons de Durville, de la célèbre tempête de folie qui frappe le territoire Batranoban à intervalles réguliers. En effet, bien que les tempêtes de sable soient courantes dans ces régions, celle que redoutent bien plus encore les Batranobans n'est rien d'autre qu'une monstrueuse tornade d'épices (oui, vous avez bien lu!). Nul ne sait comment ces épices arrivent à être regroupées en assez grand nombre pour former une tempête, mais leurs effets sont souvent désastreux sur le comportement des animaux aussi bien que sur celui des êtres humains. Le petit village de Franzen a été entièrement détruit par les habitants eux mêmes (ils se sont entre-tués et les rares survivants ont incendié leurs récoltes et leurs maisons). Plus souvent, l'épice transportée est tout simplement un poison violent qui peut causer la mort de plusieurs centaines de personnes en quelques heures. Rare sont les humains qui ont un jour ou l'autre tenté de percer ce mystère et aucun d'entre eux n'y a jamais réussi.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les Batranobans respectent les porteurs d'armes simplement à cause de leur puissance mais redoutent tout de même leur passion quasi-totale pour la violence et la guerre (deux choses qui ne font pas bon ménage avec le commerce). Dès qu'un responsable de maison devient porteur d'arme, il est craint mais peut être parfois mis au banc de la société par les dignitaires des autres maisons. Malgré cela, le conseil actuel est comprend 4 porteurs d'armes (sur 13 membres au total).

Oui, rares sont les Batranobans ayant tenté de percer le secret des tempêtes d'épices. Madran Carthag, du village de Thour, fut l'un d'eux. Madran passait pour un fou parmi les siens, ayant laissé son arme-dieu décider pour lui de trop nombreuses fois. Ses frères et compagnons avaient trop souvent fait les frais de sa lame Gadhar, et nul ne le pleura quand Madran prit la décision d'aller découvrir le secret des tempêtes. Il ne revint jamais dans son village.

Quelques mois plus tard, la légende du fou parvint aux oreilles des habitants de Thour, comme de tous les habitants de toutes les villes du pays. Le fou, qui se disait porteur d'arme alors qu'il n'avait qu'une simple lame peinte à ses cotés. Il aurait découvert le secret de la tempête, il parlait de pacte et il affirmait qu'il fallait qu'il retourne régulièrement aux sources de la folie pour empêcher sa formation.

Mais ce n'était qu'un simple d'esprit et il fut tué, malgré l'arme dont il se vantait et qui ne fit rien pour le protéger.

Durant des mois, aucune tornade d'épice n'avait ravagé la région, et celle qui suivit sa mort fut la plus puissante qui n'ait jamais frappé.


VAR ANDA 91

3) Derigions

Répartition géographique
Les Derigions vivent dans leur immense majorité à l'intérieur de Pôle, la capitale de leur ancien empire. Quelques petites bourgades dans les plaines environnantes tentent pourtant de subsister malgré les invasions incessantes, se réfugiant pendant les périodes critiques derrière les murailles de la ville.

Population
15 millions.

Morphologie
Le peuple Derigion étant né d'une alliance de tribus, il n'y a pas vraiment de race Derigion, contrairement à ce que croient beaucoup d'habitants, très fiers de leur ascendance et méprisant ouvertement les autres peuples. Ceux-ci sont quand-même en leur immense majorité de type caucasien (européen pour les ignares).

Historique
L'Empire Derigion a régné pendant mille ans sur la surface de Tanæphis. Son histoire, riche en événements, serait trop longue à résumer ici, surtout qu'une section entière (Voir chapitre "Grandeur et décadence de l'Empire Derigion") lui est consacrée.

Disons seulement que cet empire et surtout sa capitale, Pôle, a été pendant des siècles et est encore dans une certaine mesure le centre commercial, artistique et culturel de tout Tanæphis. Cela fait maintenant trois cents ans que la puissance de l'Empire décline, et ses frontières qui s'étendaient jusqu'aux océans, de l'est à l'ouest du continent, sont maintenant réduites à Pôle et à quelques dizaines de polacs alentours.

Mode de vie
La situation des habitants de Pôle est très spéciale. Imaginez plus de 10 millions d'habitants parqués dans une ville qui se fait assiéger plusieurs fois par an par des peuples féroces... et qui n'a plus assez de terres cultivées pour nourrir tous ses habitants. Ce qui sauve l'ancienne capitale, c'est sa situation, à la croisée de toutes les routes commerciales de Tanæphis. La majorité des transactions se font à Pôle, toutes les marchandises du continent passent par Pôle et son aura de culture et de beauté est encore assez grande pour que les habitants les plus riches de Tanæphis désirent s'y installer, amenant avec eux leurs commerces et leurs clients.

Qui sait... Peut-être dans l'inconscient des hommes le danger omniprésent ajoute-t-il au charme de la capitale... Les Derigions euxmêmes sont en pleine évolution, déchirés entre leurs façons de vivre ancestrales et les exigences d'un monde devenu plus difficile. Leur civilisation était fondée sur l'égalité, l'esclavage, et les terres. L'égalité de tous les citoyens Derigions, hommes ou femmes, régis par des lois éclairées et presque démocratiques; l'esclavage héréditaire de leurs serviteurs et les revenus que fournissaient les terres fertiles et les épices Batranobans. De nos jours, les terres et les épices ont disparu et les Derigions doivent déroger pour s'adapter aux lois du commerce, seul espoir de leur ville et de leur peuple. Les Derigions possèdent un système monétaire (Unité: le Ceste).

Organisation politique
Les chefs de quartier sont totalement responsables de tout ce qui se passe dans leur secteur, aussi bien du point de vue économique (taxes, impôts, etc...) que du point de vue législatif (certains quartiers possèdent un système de vote très élaboré alors que d'autres se contentent d'une hiérarchie basée sur le contrôle du quartier de père en fils). Quoi qu'il en soit, chaque quartier est marquée par la patte de son chef et il existe de réelles dissemblances entre ceux-ci.

Plus le quartier est proche du centre de la ville, plus il est considéré comme important et plus il est riche (à quelques exceptions près). La noblesse de Pôle est le plus souvent logée dans les quartiers les plus proches du centre et prennent une part plus importante que le reste de la population lors des élections (si élections il y a). Si le chef de quartier est désigné de père en fils, c'est souvent la famille noble la plus riche qui obtient le poste. Dans tous les quartiers de la ville où le vote est de mise, les esclaves n'ont pas ce droit, pas plus que les gladiateurs d'ailleurs.

Organisation militaire
Lorsque la ville est attaquée, chaque année, par les peuplades barbares de Tanæphis (Piorads, Sekekers, Gadhars et même Batranobans ou Thunks), chaque chef de quartier prépare lui même sa défense avec le budget qu'il s'est alloué durant le reste de l'année. De nombreux mercenaires sont recrutés à l'aide de la guilde des mercenaires de Pôle et sont pour la plupart très bien traités durant tous les mois "à risques". L'armée régulière est surtout formée des terribles phalanges qui font merveille dans les rues de la ville mais qui ont beaucoup plus de mal à combattre à l'extérieur (où il est facile de les prendre de côté, voire de dos). Lorsque la ville décide de porter la guerre hors des limites de Pôle, chaque quartier doit, selon ses moyens, participer à l'effort de guerre sous la forme des phalanges ou de mercenaires payés pour l'occasion avec les dons de ceux qui ne veulent pas partir se faire tuer en dehors des murs de leur cité.

Mythes et légendes
Que Pôle soit construite sur les ruines d'une ancienne cité elfe ne fait aucun doute. L'architecture délirante des palais des quartiers quatre et cinq sont là pour nous le rappeler. Certaines grandes bâtisses, chauffées en permanence par un système rudimentaire de chauffage central et qui utilisent les sources chaudes situées en dessous de la ville, sont tellement solides que les quelques tentatives visant à leur destruction se sont toujours soldées par des échecs cuisants. On chuchote même que des esprits malins seraient liés à ces bâtiments et les protègeraient aussi bien contre les déprédations volontaires que contre les accidents. Même si les chutes de météorites sont rares, elles ne sont pas inexistantes et le dôme de verre du palais de Markilla n'a pourtant jamais été ne serait-ce que frôlé par une météorite depuis aussi longtemps que l'on puisse se souvenir. Le poids de la neige et les grêlons qui frappent quelquefois cette oeuvre d'art monumentale n'ont jamais réussis à briser une partie de cet ensemble apparemment pourtant bien précaire. Il est aussi connu que les anciennes bâtisses offrent malgré tout beaucoup moins de travail aux esclaves que leurs équivalents humains. On dirait même que le bois qui s'y trouve pourrit moins vite, se déforme moins et que la poussière s'y dépose avec plus de lenteur. De nombreux "scientifiques" Derigions se sont pourtant déjà penchés sur ce mystère sans jamais trouver de réponse satisfaisante (à leurs yeux).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes
Les porteurs d'armes sont très mal vus par la noblesse Derigion et les lois des quartiers quartiers précisent qu'un porteur d'arme ne pourra jamais atteindre un haut rang dans la hiérarchie politique de ce dit quartier (et encore moins devenir chef de quartier). Dans le cas où un chef de quartier entrerait en possession d'une arme, il serait alors obligé de quitter son poste en démissionnant.

Yohann Hyf est né au sud de Bigget en 461, en pleine apogée de l'Empire Derigion. Sa famille était composée de paysans, mais l'époque était à la prospérité, et son père se construisit une petite fortune en assurant la sécurité des convois d'esclaves qui descendaient vers le sud. Yohann eut une bonne éducation, et à l'âge de vingt et un ans s'engagea dans la Guilde des Cartographes, qui n'en était encore qu'à ses balbutiements. La plupart des membres de cette guilde risquaient tout pour tenter de remonter vers le Nord, vers ces montagnes à la ligne bleue pleines de promesses trompeuses, mais le rêve de Yohann était à la fois plus simple et plus original: il voulait cartographier les immenses forêts qui couvraient, à l'époque, une grande partie des plaines centrales du continent. Yohann organisa de nombreuses expéditions et participa même à plusieurs d'entreelles. Il eut personnellement à combattre les éléments, la faune, la flore, les bandits de grand chemin et bien entendu les Sekekers. Il ramena des échantillons de bois précieux, des plants rares et fut à l'origine des magnifiques serres - maintenant à l'abandon - qui ornent le palais impérial de Pôle. Sa célébrité est cependant dûe à la dernière partie de sa vie. La dernière expédition à laquelle il participa disparut au sein de ces forêts qu'il aimait tant. On le crut mort, mais divers témoins racontèrent qu'ils avaient vu un Derigion muni d'une grande hache, chef d'un royaume secret au fond de la forêt... Les descriptions correspondaient toutes à Yohann Hyf. Le pacifique Derigion seraitil, au cours d'un combat quelconque, devenu porteur d'arme ? Nul ne le saura jamais, car les expéditions lancées à sa recherche par la Guilde ne retrouvèrent jamais aucune trace de lui.


VAR
ANDA '91

4) Gadhars

Répartition géographique

Les Gadhars vivent au Sud de Tanæphis, dans une région composée principalement de jungles et de marécages. Ils s'agit là d'un choix délibéré de leurs ancêtres, qui ont déicdé il y a deux mille ans de se réfugier dans ces terres où personne ne viendrait les chercher.

Population

5 millions.

Morphologie

Les Gadhars sont noirs, et leur morphologie rappelle un peu celle des tribus Masaï. La vie est dure dans la jungle, et les Gadhars, hommes et femmes, sont souvent agiles et musclés.

Historique

Aucune explication scientifique valable n'a pour l'instant été trouvée par les savants de Tanæphis pour expliquer la différence de couleur entre les Gadhars et les autres peuples. Deux mille ans passés dans une région ensoleillée sont totalement insuffisants pour créer une telle variation de peau, surtout que les parchemins Batranobans attestent que les membres des tribus qui allaient former le futur peuple Gadhar étaient déjà noirs bien avant qu'une migration vers le Sud soit entreprise.

En vérité l'origine des tribus Gadhars remonte très loin, à des centaines de milliers d'années, quand le continent de Tanæphis qui dérive extrêmement lentement sur la surface de la planète était légèrement plus au Sud. Les caractéristiques de cette époque se sont perpétuées au long des années de Raz. C'est beaucoup plus récemment, en 1000 Av Néinnes, que les diverses tribus noires qui vivaient dans l'Est du pays se sont unies pour émigrer vers le Sud et vers la jungle qui était, sinon accueillante, du moins à l'abri des razzias incessantes des autres tribus. C'est là que le terme "Gadhar", signifiant "Humain" en opposition aux bêtes féroces qu'étaient, selon eux les barbares de l'Est, fut inventé.

Mode de vie

L'installation dans la jungle partait d'un bon sentiment... mais les humains, surtout sur Tanæphis, ont la violence dans le sang. L'union sacrée des premiers jours ne dura que jusqu'au mois de la désolation. Là, au sein de cette jungle protectrice, les scissions entre les tribus se reformèrent, et les guerres intestines firent bientôt autant de morts que les fameuses bêtes féroces de l'est. Les modes de vie diffèrent énormément de tribu en tribu, ainsi d'ailleurs que le degré d'agressivité de leurs membres. A coté de petits groupes totalement pacifiques, vivant dans une ambiance presque "Soixante-huitarde", le voyageur téméraire trouvera des organisations guerrières où des rites sanglants sont couramment employés.

Disons tout de même que les Gadhars sont en général monogames, ont un grand respect pour les anciens, sont assez libres sexuellement et considèrent la femme comme - presque - l'égale de l'homme. Certaines tribus pratiquent aussi le cannibalisme (entre guerriers morts au combat), les sacrifices humains et plus généralement les massacres généralisés. La plupart des tribus ont des échanges commerciaux réguliers avec les autres peuples, qui leur achètent particulièrement de grosses quantités de baies de Sif, qu'on ne trouve que dans ces régions. La Sif sert à confectionner une boisson alcoolisée très commune, la Siffan.

Organisation politique

L'organisation politique des Gadhars est très primitive et est principalement basée sur deux principes: La tribu et la famille (une tribu contenant elle même plusieurs familles). Les membres d'une même tribu sont très solidaires entre eux mais haïssent la plupart du temps leurs voisins. Cette haine est le plus souvent basée sur des croyances ou des coutumes antagonistes ou simplement sur des problèmes de territorialité.

Il arrive cependant que des tribus se rassemblent de façon provisoire pour lutter contre un ennemi commun ou contre un phénomène météorologique (tempête, inondation), naturel (maladies, bêtes féroces) ou géologique (tremblement de terre, volcan). Ces regroupements sont appelés clans et durent le temps que le problème soit complètement réglé ou dès qu'une guerre se déclenche entre les tribus qui le compose. Les pactes de non-agressions sont aussi nombreux que les escarmouches en frontière de territoire.

Organisation militaire

Bien que la plupart des Gadhars soient, à la base, plutôt pacifiques, les moeurs violentes de certains d'entre-eux peuvent transformer rapidement une petite tribu sympathique en tueurs psychopathes. Les sacrifices humains et le cannibalisme sont alors monnaie courante. Les jeunes guerriers sont, quelque soit la tribu dont il font partie, toujours prêts à en découdre avec leurs équivalents des tribus voisines, simplement pour le fun, pour le sport ou pour montrer à l'élue de leur coeur que l'on est beaucoup plus séduisant avec quatre ou cinq crânes d'adversaires à la ceinture.

Dire que toutes les femmes Gadhars sont sensibles à cette preuve de courage (de bêtise?) serait une grossière erreur bien que ce pourcentage soit tout de même très haut parmi les plus jeunes (moins de 16 ans). Les guerres entre clans et adversaires extérieurs (non-Gadhars) sont souvent très meurtrières pour les Gadhars eux même sauf quand le combat se déroule sur leur propre terrain. Les Gadhars remportent souvent de nombreuses victoires mais au prix d'un très lourd tribut en hommes. Leur tactique de combat préférée est celle de la vague déferlant sur les ennemis, ce qui produit normalement l'effet escompté (la victoire!) sauf contre les Vorozions qui sont dotés d'unités d'arbalétriers et les Derigions dont les phalanges sont entraînées pour lutter contre ce genre d'adversaires et de tactique.

Mythes et légendes

Alors que les Batranobans utilisent les épices pour arriver à leurs fins et que les porteurs d'armes possèdent tous des pouvoirs quasi-magiques, il n'est pas rare de rencontrer, dans certaines tribus Gadhars des sorciers qui se disent eux aussi porteurs de pouvoirs mais pas d'armes. Cachent-ils de petites armes-dieux (dague, poignard), sont-ils des charlatans experts en médecine et en psychologie ou existe-t-il une autre forme de magie bien réelle mais qui n'aurait d'effet que dans les jungles du sud de Tanæphis? C'est en tout cas un secret bien gardé par les quelques sorciers de cette région. Tout ce que l'on sait, c'est qu'ils possèdent des pouvoirs de guérison et d'envoûtement qui ne sont pas uniquement basés sur la crédulité des autres membres de leur tribu. Tous les Gadhars ont eu à faire, au moins un jour dans leur vie, à un sorcier. Qu'il leur ait sauvé la vie à la suite d'une fracture ouverte, d'une pointe de lance fichée dans le crâne ou plus simplement de la morsure d'un serpent venimeux, ils lui vouent un respect inébranlable. Que ces sorciers possèdent réellement des pouvoirs magiques ou qu'ils soient des médecins experts (encore plus évolués que les Sekekers), ils sont un des mystères qui peuplent cette région du continent.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont normalement adulés par les Gadhars mais ne sont que très rarement les chefs des tribus. Ils ont un rôle très important dans la vie du groupe mais ne possèdent pas de titres officiels. Ils sont souvent utilisés en petites unités lors des conflits généralisés et non mêlés aux autres soldats. Les Gadhars sont toutefois assez hostiles envers les armes qui ne sont pas en rapport avec leur culture et leur façon de combattre (Fleuret, Pavois, etc...).

Valioun était porteur d'une épée sur la lame de laquelle était dessiné un ciel étoilé. Après avoir arpenté les routes de Tanæphis pendant de longues années, il se fixa finalement à Nerolazarevskaya et apprit les techniques de construction de vaisseaux. Pourquoi son épée désirait-elle, au prix peut-être de son immortalité, partir sur les océans reste un mystère jusque-là obscur. Valioun repartit au Sud, vers la terre des Hommes, et réussit à convaincre une vingtaine des membres de son ancienne tribu de partir avec lui. A l'embouchure du fleuve, Valioun et son équipage construisirent un immense bateau en bois d'Armor, le célèbre arbre pourpre de la jungle. Le vaisseau, baptisé "La lune rouge", prit le départ le deuxième mois de l'automne de l'année 842 après Néinnes. Il vogua vers le Sud, et ne revint jamais.



5) Hysnatons

Répartition géographique

Les Hysnatons ne forment pas une race à proprement parler, mais sont les lointains descendants des croisements entre les humains et les représentants de races non-humaines depuis longtemps disparues (Elfes, Nains, Orcs). Les Hysnatons sont peu nombreux, mais on en trouve sur toute la surface de Tanæphis.

Population

5 millions.

Morphologie

Les Hysnatons sont des humains (qui peuvent donc avoir les caractéristiques morphologiques de n'importe quelle race de Tanæphis) dans les gènes desquels subsistent des particularités appartenant à leurs lointains ancêtres. Ces particularités peuvent être très diverses (oreilles pointues, pilosité corporelle importante, etc) et sont décrites plus en détail au chapitre "Particularités des personnages Hysnatons".

Historique

Peu d'habitants de Tanæphis connaissent l'histoire des races non humaines, dont les derniers descendants se sont éteints il y a plus de 7000 ans. Le maître de jeu, lui, trouvera plus de détails sur leur disparition dans la Chronologie (voir chapitre ci-dessus). Les trois races -Elfes, Nains, Orcs- étaient toutes trois compatibles avec les humains (étant humaines à l'origine) et de nombreux métis naquirent. Au fur et à mesure de ces générations, les caractéristiques non humaines de leurs descendants se sont affaiblies et dispersées, mais elles ressurgissent parfois de manière inattendue. Les réactions des humains contre ces "bâtards" n'ont guère changés au fil des millénaires.

Une petite minorité éduquée les apprécie et les admire en tant que porteurs de souvenirs d'un passé mythique, une autre petite minorité tolérante n'a aucune réaction particulière, pensant qu'il faut de tout pour faire un monde, et le reste des humains, selon une habitude immémoriale, les craignent parce qu'ils sont différents et les haïssent parce qu'ils les craignent. Le mot "Hysnaton" est apparu relativement récemment. Il y a 800 ans, l'impératrice Derigion Villaessa, connue pour son efficacité mais pas pour sa tolérance, inventa le terme de "Benatons", qu'on peut traduire plus ou moins littéralement par "sous-hommes", terme qu'elle voulait faire appliquer à tous ceux qui avaient des gènes non-humains.

Un grand philosophe humaniste de l'époque, Mar Abessa, qui avait lui-même des caractéristiques non-humaines évidentes et un solide sens de l'humour, répliqua presque aussitôt en le transformant en "Hysnatons", ce qui signifie exactement le contraire. Ce terme de "surhommes" a fait son chemin, mais pas toujours comme l'aurait désiré Mar Abessa... Les humains qui haïssent les Hysnatons - et qui sont assez éduqués pour comprendre ce que le terme signifie - l'utilisent ironiquement comme insulte, et les Hysnatons qui haïssent les humains, car il y en a, reprennent le terme au premier degré, et s'en glorifient, pensant réellement qu'ils sont les membres d'une race supérieure et agissant en conséquence. Pauvre Mar Abessa, qui croyait en la paix entre les hommes...

Mode de vie

Il n'y a dans aucune région de Tanæphis de loi particulière contre les Hysnatons. Dans leur immense majorité ceux-ci vivent donc normalement, en suivant les coutumes du pays où ils sont nés. Le racisme latent en pousse cependant plus que la moyenne des humains à partir sur les chemins pour échapper à une ambiance étouffante. On en trouvera donc souvent dans les professions traditionnelles des exilés, mercenaires, coursiers, cartographes, marchands itinérants etc... et bien sûr, chez les porteurs d'armes.

Organisation politique

Comme les Alwegs, les Hysnatons ont toujours été considérés comme des parias et des exclus. Leur différence étant surtout physique, ce racisme est beaucoup plus franc et beaucoup plus fréquent chez les individus les plus faibles d'esprit (de quelque race que ce soit). Les Hysnatons ne possèdent pas, à la différence des Alwegs, d'organisation plus ou moins officielle dont le but serait de défendre leurs droits ou tout simplement leurs vies. Malgré tout, il arrive que les Hysnatons se regroupent de temps à autres pour faire face à un problème commun mais cela n'atteint que très rarement un niveau politique (cela reste presque toujours au niveau militaire voire commercial, entre des marchands de la même race).

Organisation militaire

Beaucoup moins célèbres que les unités mercenaires Alwegs, les mercenaires Hysnatons sont plus un regroupement de bandits et de hors-la-loi qui voient dans la guerre une bonne raison de piller, de tuer et de violer ainsi qu'une source de revenus non négligeable. Leur manque de loyauté et leur efficacité en combat est largement compensée par le fait que leurs tarifs sont beaucoup moins importants que leurs équivalents Alwegs (souvent du simple au double).

Le seul type d'unité célèbre et redouté par toutes les armées de Tanæphis est appelé "Scorie" et est composé des les guerriers Hysnatons les plus repoussants (surtout ceux qui possèdent une descendance orc très prononcée) possibles. L'effet de cet horrible amalgame de "sales gueules" est désastreux sur le moral des adversaires (sauf s'ils sont assez expérimentés pour passer outre ce look horrifique).

Mythes et légendes

De nombreuses légendes ayant trait à la survivance de nains, d'orcs et d'elfes existent sur tout le continent, et ne sont pas colportées uniquement par les Hysnatons. Malgré toutes ces rumeurs plus ou moins fondées, aucun elfe, nain ou orc pur n'a été officiellement observé sur Tanæphis depuis plus de 7000 ans. Même les convoitées et mystérieuses galeries naines n'ont pas été mises à jour malgré les nombreuses expéditions organisées par des scientifiques Derigions qui bravent froid, Thunks et Piorads pour cet "Eldorado souterrain". De toute façon, même s'il est quasiment impossible qu'un Hysnaton possède toutes les caractéristiques d'un non-humain pur, il en existe qui sont tout de même très proches de l'elfe, de l'orc ou du nain de base (de nombreux spécimens naturalisés peuvent être étudiés au musée des non-humains mais sont la plupart du temps trop abîmés et mal entretenus pour qu'ils puissent servir à prouver quoi que ce soit).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes Hysnatons sont détestés par de nombreuses peuplades et même le plus souvent aussi par les Hysnatons eux mêmes. Rendus aigris par leurs différences physiques, les porteurs de cette race sont presque toujours cruels et sans pitié aussi bien pour leurs adversaires que pour leurs victimes.

En 195 après Néinnes, Melaus, jeune Hysnaton à la peau blanche et aux grands yeux, fut arraché à deux ans et demi aux cadavres de ses parents Vorozions et vendu comme esclave. Après de nombreuses tribulations, il échoua à l'âge de sept ans à la cour impériale dirigée à l'époque par l'empereur Luïs Mansard II. L'impératrice le trouva si joli qu'elle l'offrit comme poupée à son fils aîné, Amien. Après 17 ans de bonne éducation Derigion, Malaus devint le prototype du jeune noble, mais sa situation était bâtarde car il restait techniquement un esclave. Les relations qui l'unissaient à son compagnon de toujours, Amien le fils de l'empereur, restent mal connues. Il est cependant presque sûr que Amien avait une grande confiance en son "ami".

Au moment de la mort de Luïs Mansard, l'Empereur régnant, Melaus profita de la confusion qui régnait pour séquestrer Amien dans une des chambres d'une des innombrables tours abandonnées de l'immense château impérial. Il le tortura pendant de longues heures, puis le tua. Quelques jours plus tard, il réussissait à gagner la frontière Nord.

Dix ans de sa vie restent obscurs, puis Melaus ressurgit, marié à la fille d'un chef Thunk, près de la ville de Bolivar. Il dirigea de nombreuses incursions contre les Piorads et tua impitoyablement tous les étrangers, Derigions ou autres, qui pouvaient tomber sous sa main. Des légendes atroces, sans doute exagérées, courent sur ses actions de l'époque. Melaus le Sanguinaire disparut de nouveau à l'âge de cinquante ans, et, cette fois, ne refit jamais surface. Certains disent qu'il aurait trouvé les entrées des légendaires cavernes naines et qu'il y aurait découvert l'immortalité.


VAR
ANDA 91

6) Piorads

Répartition géographique

Les Piorads vivent au Nord de Tanæphis, sur les plateaux qui séparent la région de Pôle des montagnes enneigées des Thunks.

Population

15 millions.

Morphologie

Les Piorads sont de type Nordique. Ils sont souvent grands et musclés, aux cheveux et aux yeux clairs. Ceci n'est cependant pas une règle absolue: à force de piller et de violer, on finit par avoir des descendants dans les populations locales... Comme les Piorads prennent toujours soin de leurs fils, quelle que soit leur origine, les mélanges sont relativement fréquents.

Historique

En 753 Av Néinnes les Piorads sont arrivés sur de grands bateaux, dans un port de la côte Est près de ce qui allait plus tard devenir la ville de Tottenboukta. Nul ne savait d'où ils venaient, et les Piorads ne se sont pas arrêtés pour le dire, mais se sont déversés dans les campagnes environnantes, pillant, violant et tuant tout sur leur passage (ça allait devenir une habitude). Rapidement, ces nouveaux barbares firent deux découvertes essentielles: les chevaux et les porteurs d'armes. Ce fut un de leurs héros, Leiff Mennessgisson, dont il faudrait un volume pour conter les exploits, qui en fit le premier l'expérience en tuant le chef d'une des tribus et en lui volant sa hache-dieu et sa monture. Les Piorads s'adaptèrent très vite, et sur leurs chevaux, leurs armes-dieux à la main, ils devinrent rapidement le peuple le plus craint de Tanæphis. Ils y perdirent cependant quelque chose d'essentiel... leurs bateaux. En effet les porteurs d'armes Piorads devenaient de plus en plus nombreux et craignaient la proximité de la mer. L'un d'eux, dans un geste symbolique, fit brûler toutes les embarcations. Les Piorads étaient à Tanæphis pour y rester! Après avoir dévasté les terres de l'Est, les Piorads remontèrent au Nord. A cette époque, des légendes courraient sur les richesses naines cachées dans les montagnes. Les Piorads trouvèrent en effet un trésor, les Chagars... Aucun individu de cette race de chevaux carnivores et puissants n'avait été domestiqué auparavant. Les Piorads en firent leurs montures. Curieusement, ce que les tribus des plaines n'avaient pas réussi, une poignée de sauvages farouches à l'abri des montagnes le fit: l'avancée des Piorads fut stoppée au Nord par les Thunks. Entre ces deux peuples, les combats sont toujours incessants. Quoi qu'il en soit, depuis cette époque, les Piorads semblent définitivement installés dans les hauts plateaux.

Mode de vie

Les Piorads ne sont pas tout à fait un peuple nomade. Certes il leur arrive souvent d'abandonner leur village pour en créer un autre plus loin, mais la région n'étant pas fertile, et les paysans locaux ayant été tous tués depuis longtemps, il leur faut bien subvenir à leur existence. Les femmes s'en occupent dans leurs maisons de bois ou de pierre, dont les formes rappellent parfois celles de leurs anciens bateaux, et font de l'élevage, de la pêche, et un petit peu d'agriculture. Les Piorads tiennent les anciennes routes du Nord et font payer de lourds péages aux voyageurs, et bien sûr, descendent régulièrement au Sud pour attaquer Pôle et et faire leurs traditionnelles razzias. Une particularité des Piorads, dont eux-mêmes ont oublié depuis longtemps l'origine, est que certains de leurs enfants naissent parfois avec les yeux rouges. Les garçons, appelés "Yeux de Braise", sont considérés comme étant l'élite guerrière de la race et subissent dès leur plus jeune âge un entraînement très dur et très poussé. Que cette croyance soit fondée ou non, le fait est qu'après une telle éducation, ceux qui survivent forment en effet une élite... Les Pioradss possèdent un système monétaire (Unité: le Klidor).

Organisation politique

Parler de politique avec les Piorads c'est implicitement accepter le fait que la loi du plus fort règne en maître dans leur territoires. Les chefs de guerre sont donc tout naturellement les chefs tout court et ils se réservent les meilleures parts de tout ce que leur tribu peut obtenir, que ce soit par le commerce (parfois) ou le pillage (très fréquent). En étant donc plus riches, ils attirent à eux plus de guerriers et augmentent encore leur popularité et leur puissance offensive. C'est un cercle vicieux qui ne prend fin que lorsque le chef fait une erreur et qu'un jeune loup aux dents longues (de la même tribu) choisit de tenter sa chance. Il s'en suit la plupart du temps une bataille généralisée entre tous les membres de la tribu, aucun d'entre eux ne voulant rester neutre dans ce conflit. Etre porteur d'arme est un des plus sûr moyen pour un jeune guerrier de devenir chef de guerre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Organisation militaire

Bien que le but principal des armées Piorad soit de piller et de réduire de nombreuses peuplades en esclavage, celles-ci restent très performantes lors des batailles rangées. Leur seul défaut est que l'utilisation quasi-permanente des Chagars les empêche de briller dans les combats en ville (et surtout à Pôle). Les troupes d'élite, appelées Yeux de braise sont les plus performantes et forment une élite que tous redoutent (aussi bien les armées régulières Derigions et Vorozions que les mercenaires). La société primitive des Piorads est presque uniquement basée sur la force et il n'est pas rare que les chefs politiques Piorads soient aussi les chefs de guerre. Plus le potentiel diplomatique du chef est important, plus il possède de guerriers sous ses ordres (et vice versa). Bien que ces armées quasi-privées soient souvent hostiles les unes envers les autres, elles ne se combattent presque jamais (à la rigueur, en cas de différents, ce sont les chefs eux mêmes qui se battent en duel).

Mythes et légendes

Le mystère des Chagars a longtemps défrayé les chroniques des plus grands scientifiques Derigions et malgré les études relativement poussées (il est très difficile d'étudier ces animaux dans leur milieu naturel) qu'ils ont réalisé sur ces créatures il semble qu'ils soient arrivés à la conclusion suivante: Les Chagars ne sont rien d'autres que des chevaux rendus monstrueux par une poche de magie glauque mais qui ne sont pas, cas unique sur Tanæphis, stériles. Cette théorie serait parfaite si leurs réactions vis à vis de la plupart des humains (se jeter sur eux pour les dévorer) était la même avec les Piorads. Ceux-ci sont en effet le seul peuple qui arrive à les apprivoiser. Les Piorads étant étrangers à Tanæphis, il n'est pas impossible que leurs ancêtres aient disposé d'arguments "spéciaux" pour éduquer ces monstres. Malgré tout cela, aucun humain (même les Piorads eux mêmes) n'a jamais réussi à comprendre pourquoi les Chagars réagissent plus gentiment vis à vis des Piorads que vis à vis des autres. Les scientifiques Derigions ont bien essayé de déterminer ce qui, physiquement, les différenciait des autres peuplades de Tanæphis (à grands renforts de dissections), mais rien n'y fit: Le mystère reste complet encore de nos jours et les Piorads continuent, sur leurs terrifiantes montures, à faire trembler les retes de l'empire Derigion.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Etre porteur d'arme est, pour tout individu mâle Piorad, le signe d'une réussite aussi bien militaire que politique (la politique étant assez proche de la guerre chez les Piorads). Les porteurs sont donc toujours quasi-déifiés et sont la plupart du temps des chefs de guerre (ou au moins de tribus).

Oyez l'histoire de la triste mort de Nigel Stormtrup, le chef de guerre Piorad, le Bélier du nord.

De nombreux Thunks périrent sous les coups de Drek sa hache-dieu, lors de la bataille des Champs de Chardons. Nigel dansait sur les morts, et Drek fracassait les membres et les corps autour de lui. Rien ne pouvait arrêter le couple infernal que constituait Nigel et son Dieu, ni les éléments déchaînés contre eux, ni les porteurs d'armes Thunks qui s'écroulaient les uns après les autres.

Nigel fêta la victoire des forces Piorads avec les autres porteurs, buvant dans les crânes de ses victimes, l'alcool coulant à flot dans la taverne du vaisseau d'argent.

Nombreux furent ceux qui s'entretuèrent cette nuit là, mais seul Nigel eut la bêtise de s'étouffer dans son propre vomi.



7) Sekekers

Répartition géographique

Les Sekekers sévissent dans les plaines du centre de Tanæphis. Elles ne vivent que de pillage, et sont donc peu nombreuses et éparpillées sur une immense surface.

Population

5000.

Morphologie

Les Sekekers ne sont composées que de femmes. Elles refusent toute relation sexuelle (du moins avec des hommes) et ne se reproduisent donc pas, mais volent des bébés de sexe féminin qu'elles élèvent selon leurs coutumes. Leur morphologie est donc variable d'un "arrivage" de bébés à l'autre. A l'époque de Bloodlust©, la majorité des enfants volées sont des Vorozions ou les filles des paysans anciennement Derigions qui peuplent la région.

Historique

La fondatrice des Sekekers était une prostituée Batranoban appelée Adéli. La condition des femmes, et encore plus des prostituées, n'est pas drôle dans la civilisation des Batranobans. On ne connait rien de la vie d'Adéli avant qu'elle ne devienne porteuse d'arme en 355 Av Néinnes, mais le fait est qu'en elle brûlait une haine inextinguible du sexe masculin. Avec la puissance de son arme, pendant le siège de la ville par les Derigions, elle souleva une partie de la population féminine de Sharcot, et mena quelques centaines de femmes dans une révolution sanglante et sans lendemain. La population lapida la grande majorité des révoltées, et seules Adéli et une cinquantaine de ses plus fidèles amies réussirent à s'échapper au moment où les Derigions envahirent la ville. Elles se réfugièrent dans les plaines du centre, et fondèrent la première tribu des "Sekekers" (les "survivantes" en Batranoban). C'est Adéli qui imposa les deux principes fondamentaux que suivent toutes les tribus: le vol des enfants et le refus de toute relation sexuelle. Pendant les quelques dizaines d'années qui suivirent, la tribu initiale profita du chaos de la Guerre des Cendres pour effectuer de nombreux pillages. En 80 années, le nombre des Sekekers avait décuplé, et il n'a fait que croître jusqu'à nos jours.

Mode de vie

Depuis l'époque d'Adéli, les tribus et les rites se sont diversifiés. L'économie des Sekekers, si on peut employer ce terme, est uniquement fondée sur le pillage. Pour trouver de nouveaux villages à "exploiter" et pour ne pas détruire totalement ceux existants (encore que ce ne soit pas le credo de toutes les tribus) pour qu'ils puissent être de nouveau pillés quelques années plus tard, les Sekekers sont obligées de parcourir d'énormes distances à pied ou à cheval. Elles n'ont donc aucun bien matériel qui ne puisse être rapidement transporté. Pendant les pillages, les vieilles restent avec les enfants et s'occupent du camp. L'éducation des petites filles et les rites de passage à l'âge adulte diffèrent selon les tribus. Cependant, l'immense majorité des Sekekers sont affibulées et subissent une ablation des seins dès la puberté. Les Sekekers, après tout d'origine Batranoban, utilisent régulièrement les épices. Il peut leur arriver de capturer des esclaves masculins, qu'elles ne gardent jamais longtemps vivants, et qu'elles droguent ou lobotomisent pour s'en servir en première ligne pendant les combats. Les tribus ont souvent un (une) chef, coopté par les guerrières, ou ayant vaincu le chef précédent en duel.

Organisation politique

Le chef "politique" est aussi et surtout chef de guerre. Les anciennes de la tribu sont pour la plupart des conseillères de ce chef et ajoutent une dose de sagesse à la relative impulsivité des jeunes guerrières qui, sans cela, passeraient leur temps à tuer et à piller sans but précis. Malgré tout, le but d'une tribu de Sekeker est de survivre et vu le faible nombre d'individus qui la compose, la tribu doit la plupart du temps être la plus discrète possible. Il arrive même que le chef passe des accords avec des villages qu'elle promet de ne pas piller en échange de revenus réguliers. Le système fonctionne assez mal car ce sont souvent les villageois qui rompent leur partie du contrat et dénoncent les Sekekers aux autorités du coin (Derigons et Vorozions). L'autre notion de politique dont s'occupent les Sekekers est le partage des richesses des plaines dans lesquelles elles vivent. Chaque forêt, chaque rivière et surtout chaque village appartient à une tribu particulière et gare à celles qui empièteraient sur une partie du territoire d'une autre tribu (le résultat final est le plus souvent une guerre aussi rapide que meurtrière si les diplomates des deux tribus n'arrivent pas à trouver un accord).

Organisation militaire

Les chefs de guerre Sekekers sont aussi le plus souvent les chefs de tribu même si les anciennes les secondent le mieux possible (et pondèrent le plus souvent leurs instincts nihilistes). Les chrysalides ont beau former des troupes d'élite importantes, elles ne peuvent pas devenir chefs de guerre (l'apparence d'un chef doit être le plus horrifique possible). Les troupes de base des armées Sekekers sont constituées de "polacs humains", castrés, lobotomisés et drogués et qui servent d'écrans lors des quelques batailles rangées auxquelles les tribus Sekekers peuvent être confrontées. Trop peu nombreuses pour lutter à armes égales avec les armées Vorozions, elles privilégient les tactiques de guérilla et en particulier celle du "hit and run" qui consiste à attaquer les points faibles des ennemis (villages isolés, convois de marchandises) et à ensuite fuir le plus vite possible pour frapper à un autre endroit. Pour ce faire, les tribus Sekekers sont totalement nomades et ne restent jamais plus d'une semaine au même endroit (et encore!).

Mythes et légendes

Même si l'appartenance au sexe féminin ne fait aucun doute pour 99% des Sekekers, on raconte souvent que certaines tribus de Sekekers ne seraient rien d'autre que des hommes magiquement transformés en femmes par des épices Batranobans très rares. Bien que l'ablation des parties génitales masculines soit une opération qui réussit facilement toute guerrière adulte, il n'est jamais arrivé que cette opération soit tentée pour faire changer de sexe un prisonnier valeureux dans le but de l'inclure dans la tribu qui l'a capturé. Les rumeurs d'épices qui permettraient de changer de sexe sont très vivaces dans les régions ouest, là ou le royaume Batranoban Jouxte celui des Sekekers. Il arrive que des guerrières Sekekers capturées soient reconnues par des anciennes connaissances comme des guerriers de sexe masculins. Un détachement entier de guerriers Batranobans de la maison Youssif (plus de trente guerriers) est peut-être à l'origine de la tribu de Tora Youssif, célèbre pour ses opérations de commando bien au delà des frontières du territoire Sekeker. On ne connait ni l'origine de cette légendaire drogue ni si une opération chirurgicale est nécessaire pour "fignoler" la transformation.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les Sekekers reconnaissent les porteurs d'armes comme l'élite de leur peuple s'ils sont, bien entendus, Sekekers. Dans le cas contraire ils sont considérés comme des ennemis bien qu'un porteur de sexe féminin puisse se voir proposer un marché: Etre tuée ou subir l'horrible transformation qui fera d'elle une vraie guerrière: une Sekeker. C'est surtout pour cette raison que les porteurs d'armes sont relativement fréquents dans les tribus de ce type (un marché comme celui-là, ça ne se refuse pas!).

Asseya avait été enlevée à l'âge de cinq ans par une tribu Sekeker. Il est rare que des enfants soient enlevés si tardivement, et Asseya garda dans son coeur le souvenir de son jumeau, Assey. Quinze ans plus tard, elle provoqua en duel son chef qui voulait détruire le château de sa famille où vivait encore son frère. Elle fut victorieuse, mais ses projets révoltèrent la tribu et Asseya dut encore tuer presque la moitié de ses membres avant que ses décisions soient respectées. Asseya voulait en effet rompre avec la vie de nomade, s'installer dans la ville et trouver un compromis entre ses deux éducations en créant une sorte de société à tendance matriarcale qu'elle dirigerait avec l'aide d'Assey.
Pendant dix ans, toutes les tribus Sekekers de la région tentèrent de tuer "la traîtresse" et de raser la petite bourgade. Toutes les tentatives échouèrent, mais Asseya fut tuée à l'âge de trente ans par son frère, qui mit fin à ses propres jours dans l'heure qui suivit. On subodore un crime passionnel. Quoiqu'il en soit, les tribus ennemies brûlèrent la ville et se fut la fin de "l'expérience Asseya".



8) Thunks

Répartition géographique
Les Thunks vivent au nord de Tanæphis, dans les montagnes et les fjords enneigés qui séparent les hauts plateaux de la mer.

Population
5 millions.

Morphologie
Les Thunks sont de type intermédiaire entre les européens et les asiatiques. Ils sont en général petits et râblés, aux cheveux et aux yeux noirs.

Historique
Aussi loin que les historiens de Tanæphis s'en souviennent, c'est à dire aussi loin que remontent les parchemins Batranobans, les Thunks ont toujours été là, au coeur du froid glacial des terres du Nord. Le nom de Thunk est apparu il y a 1500 ans, au moment de l'invasion Piorad. Il a alors bien fallu donner un nom à ce qui n'était auparavant que "les tribus de sauvages qui vivent dans les montagnes" et qui est devenue "la race qui a réussi à arrêter l'avancée des Piorads". Le mot "Thunk" veut en effet dire "sauvage", mais il est teinté d'une nuance de respect. L'histoire Thunk est courte. Depuis que les Piorads se sont installés sur les hauts plateaux, une guerre latente existe entre les deux peuples. Il ne s'agit la plupart du temps que d'escarmouches, d'embuscades et de quelques massacres localisés... Les Thunks ont une grande épopée, une saga que les parents racontent le soir à leurs enfants, de génération en génération: c'est l'histoire de l'Homme aux Ours. (Voir Chronologie). Cet homme, dont nul ne connait le nom, mi-Vorozion mi-Thunk, porteur d'une épée aux grands pouvoirs réussit à unir toutes les tribus des montagnes contre leurs ennemis communs, les Piorads, et à les mener dans une guerre glorieuse. C'était il y a 600 ans, et les Thunks volèrent de victoire en victoire, conduits par cet homme aux cheveux longs et noirs, à l'armure brillante, qui avançait dans un chariot tiré par des ours. Ce héros fut finalement tué dans un combat épique, et son corps et son arme se perdirent dans les profondeurs d'un fjord. Au cours des années qui suivirent, les Thunks reperdirent lentement le terrain gagné dans cette guerre... Mais il reste toujours au fond de leur coeur le sentiment qu'unis, ils pourraient venir à bout de n'importe quel ennemi.

Mode de vie
Les Thunks vivent en tribus, et n'ont aucune organisation centrale. Il peut leur arriver de se battre entre eux pour des questions de territoire. Chaque tribu un chef, qui est en général élu par un conseil des anciens. Celui-ci a tous les pouvoirs, à condition qu'il respecte les innombrables usages et traditions. Les Thunks vivent de pêche, de chasse, de commerce de fourrures et parfois d'élevage. Beaucoup des tribus sont nomades, mais il arrive que certains groupes s'installent pendant de nombreuses années dans un coin spécifique, particulièrement poissonneux ou particulièrement bien protégé. Ils construisent alors de vraies maisons en bois et parfois même en pierre. Leur mode de vie sédentaire ressemble finalement beaucoup à celui de ces Piorads qu'ils haïssent tant... Les Thunks ont toute une symbolique de cicatrices rituelles qui rappelle un peu celle des peintures corporelles des Gadhars. Certains surnoms animaux sont parfois donnés aux guerriers les plus vaillants ou aux personnalités les plus frappantes. Les Thunks sont un peuple violent par nécessité, mais non par goût. Gare cependant à ceux qui croiraient leur esprit aussi frustre que leur habillement... Leur "sauvagerie" n'est qu'apparente, et leur sens commercial est légendaire. On dit parfois d'eux qu'ils forment le peuple le plus rusé de Tanæphis...

Organisation politique
Peuple nomade par excellence, les Thunks possèdent une structure politique très vague principalement basée sur le rôle des ancêtres. Un guerrier ou une guerrière devient membre du conseil des ancêtres (c'est le nom de l'organisation qui dirige les tribus) au moment où il devient grand-père. Il est alors mieux à même de tempérer l'ardeur des jeunes guerriers qui, sans ce conseil, passeraient leur temps à tendre des embuscades aux Piorads. Bien que les Thunks ne soient pas un peuple pacifique, ils ont une façon de combattre la menace Piorad qui est très éloignée de celle des autres peuplades. Ils sont en état de guerre permanente et leur potentiel diplomatique et commercial est très réduit. Le conseil des ancêtres n'a donc pour seul but que de donner un peu de force au coté pacifique de 50% des Thunks qui ne sont pas guerriers (les enfants et les individus trop âgés pour pouvoir combattre). C'est ce qui leur permet de survivre depuis le temps qu'ils cohabitent avec les brutes de Bloodlust©: Les Piorads.

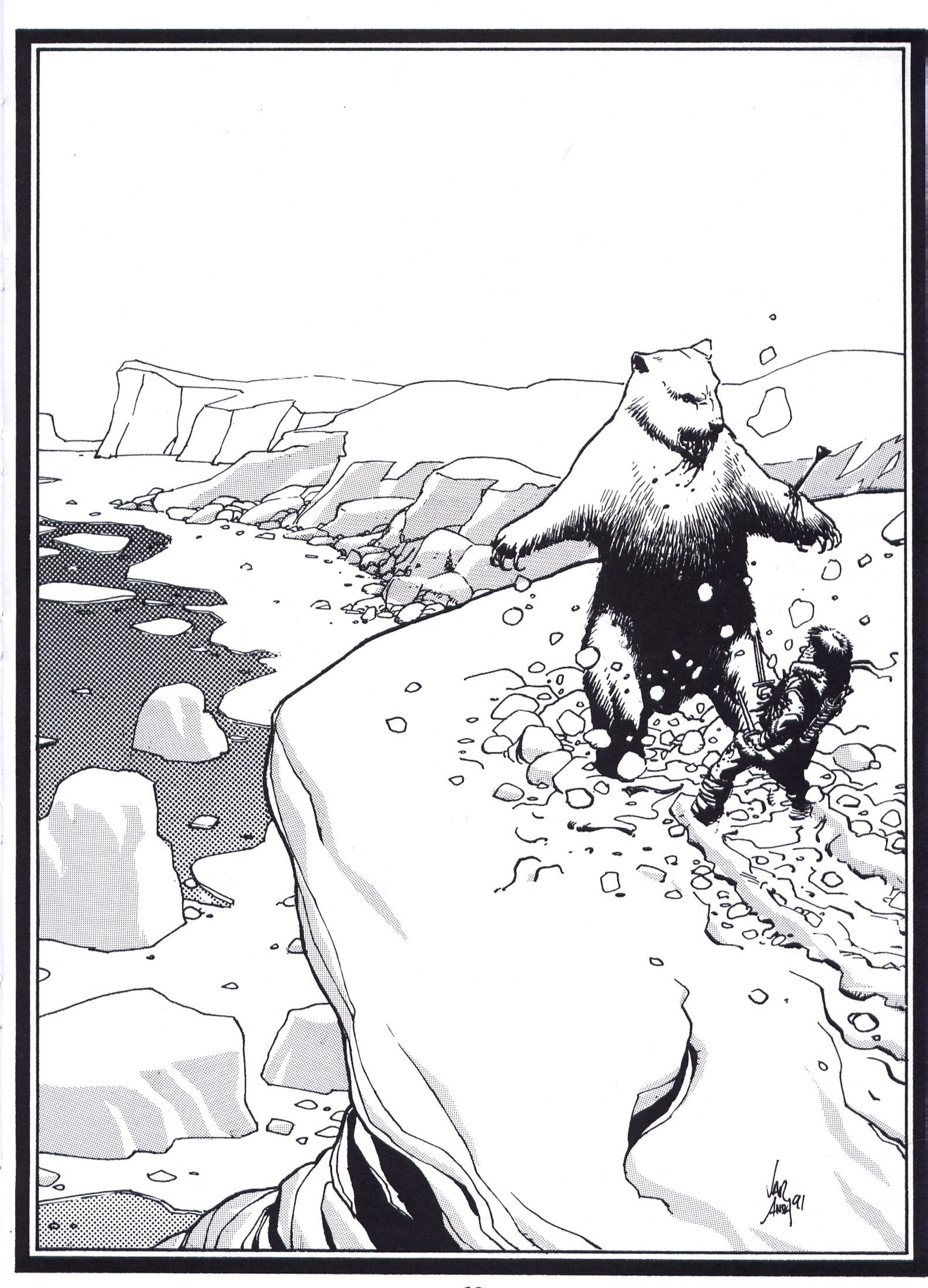
Organisation militaire
Il n'existe pas de chef de guerre chez les Thunks. Il y a bien entendu des chefs tout court et des leaders mais aucun ne peut prendre une décision grave sans l'avis des autres membres de la tribu (et surtout de celui du conseil des ancêtres). Les guerres menées par les Thunks sont surtout basées sur les tactiques de "hit & run" des Sekekers et de l'utilisation massive des armes de jet (et plus particulièrement l'arc court, arme utilisée très souvent par les Thunks à cheval). Les vrais guerriers Thunks existent mais ne sont pas assez puissants pour pouvoir combattre les Piorads. Lors de certains raids Thunks contre les villes frontières Batranobans ou Vorozions, les militaires de ces peuples (militaristes s'il en est) ont appris à leurs dépends que la soit-disant lâcheté et incompétence des Thunks au corps à corps n'était qu'une légende! Leur potentiel de combat est certainement inférieur à celui des Piorads mais supérieur à celui de bien d'autres peuples (l'utilisation d'arcs fait souvent la différence).

Mythes et légendes
Certains Thunks vivant dans les parties les plus froides de Tanæphis, disposent de nombreuses capacités très rares parmi les autres membres ce peuple. Ils utilisent quelquefois des loups comme animaux familiers et possèdent une résistance au froid énorme. Il leur arrive même de combattre torse nu en pleine tempête de neige. Ils affectionnent d'ailleurs ces climats extrêmes et descendent quelquefois sur les villages Piorads lors de telles intempéries. Le fait étrange est qu'ils ne s'allient pas avec les autres tribus Thunks et sont même appelés "Démons du froid" par leurs compatriotes (qui les considèrent plus comme des monstres que comme des êtres humains). Ils sont haïs et détestés par les Piorads qui les considèrent eux aussi comme des monstres. Certains chefs de guerre avouent même craindre ces tribus nordiques bien que ces confessions ne soient jamais faites devant de trop nombreux témoins. Rien ne permet de penser que ces Thunks soient physiquement différents de leurs compatriotes mais il est vrai que leurs capacités spéciales les rendent très mystérieux et il est sûr que ces capacités ne sont pas uniquement dues à leur entraînement. Magie ou adaptation naturelle au milieu hostile dans lequel ils vivent? Personne n'a encore pu répondre à cette question. Les rares scientifiques Derigions qui s'y sont intéressés n'ont jamais pu étudier un "spécimen" vivant de "Démon du froid".

Réaction vis à vis des porteurs d'armes
Les porteurs d'armes sont assez mal vus par les guerriers Thunks car le combat au contact prôné par la plupart des armes ne cadre pas avec les tactiques de guérilla utilisées par les guerriers Thunks. Il est beaucoup plus prestigieux d'être un archer hors-pair que le porteur d'une arme qui incite le plus souvent le porteur à se faire tuer en combat singulier par un Piorad beaucoup plus habitué que lui à ce genre de confrontations.

C'était durant l'hiver, après la bataille des Champs des Chardons, dans les territoires du nord. Stölh faisait partie des victimes d'un porteur d'arme Piorad qui s'était particulièrement distingué ce jour-là. Il erra longtemps dans la neige après la bataille, blessé et ensanglanté. Ce sont des éclaireurs Thunks qui le découvrirent alors qu'il agonisait dans la tempête.

Dans son délire il leur parla du combat, de sa chute dans une crevasse, et de cavernes où il put se reposer. Des cavernes où coulaient des sources chaudes, avec des animaux et des plantes comme jamais il n'en avait vu. Personne ne le crut et il mourut cette nuit là dans les bras de ses compagnons, tenant encore dans sa main crispée la fleur qu'il avait ramassée.



9) Vorozions

Répartition géographique

Les Vorozions vivent à l'est du continent de Tanæphis, sur les régions les plus fertiles du continent. Leur immense empire ne fait que croître, mordant au Sud-Ouest sur les plaines des Sekekers avec lesquelles ils ont de constants accrochages.

Population

40 millions.

Morphologie

Les Vorozions sont de type caucasien. Comme les Derigions, leur peuple est né initialement d'une union de tribus, qui se sont mélangées au moment de leur expansion aux populations des territoires annexés. Comme une bonne partie de ces territoires appartenaient à l'ancien Empire Derigion, la plupart de ces Vorozions relativement neufs en sont... des Derigions. N'oubliez pas que les Vorozions délivrent tous les esclaves et leur donnent leur citoyenneté. On trouvera donc parmi ces nouveaux citoyens un petit pourcentage d'anciens Gadhars, Thunks, Batranobans et plus rarement des Piorads ou des Sekekers.

Historique

L'histoire des Vorozions n'a que 1000 ans, 1018 exactement. C'est en 13 Ap Néinnes que l'empereur Derigion Conditi Ier voulut conquérir les fertiles terres de l'est. Les tribus qui vivaient sur ces terres étaient plutôt barbares, en tous cas très désorganisées et n'avaient normalement aucune chance de tenir plus que quelques heures contre les troupes Derigions. C'est alors qu'intervint un petit miracle - si l'on peut appeler cela un miracle, car le joug de l'empire Derigion aurait peut être été préférable aux siècles de guerre qui s'ensuivirent - en la forme d'un chef de tribu dénommé Vorh, qui réussit à unir son "peuple" contre l'envahisseur, et qui organisa une farouche résistance. Après des mois de combats meurtriers, Vorh fut finalement tué en duel par un porteur d'arme Derigion, le général Villon. Selon l'expression traditionnelle que récitent tous les petits Vorozions: "Sa mort le rendit immortel". Le jeune barbare fut institué martyr, et tous les chefs de tribus prirent le nom de "Vorhs". C'est quelques années plus tard qu'apparut le terme de "Vorozion", littéralement "Peuple des Vorhs". La guerre entre Derigions et Vorozions dure encore de nos jours, et ses péripéties sont décrites plus en détail dans la chronologie. Disons simplement qu'à partir de 659 Ap Néinnes, la guerre tourna lentement en faveur des Vorozions qui n'étaient plus les barbares de ce début de millénaire, mais un peuple riche et organisé. Au fur et à mesure de l'écroulement de l'Empire Derigion, écroulement dont les Vorozions sont en grande partie responsable, le peuple des Vorhs s'est avancé vers l'ouest et ceux-ci sont maintenant les maîtres d'une importante partie de Tanæphis.

Mode de vie

Comme il a été dit plus haut, les Vorozions font preuve d'une caractéristique essentielle: L'organisation. Ce qui a des avantages et des inconvénients... Les avantages, d'abord. Ils sont nombreux, la preuve en est que ce sont les Vorozions qui sont en passe de devenir les maîtres de Tanæphis. L'armée Vorozion est la plus efficace du continent. Quand les Vorozions gagnent une bataille, ils ne prennent jamais de prisonniers. Les soldats et officiers sont tués, les esclaves sont libérés. Les Vorozions leur donnent un demi-Ram et la citoyenneté Vorozion, et les nouveaux affranchis sont ensuite lâchés dans la nature. Les populations ne subissent - normalement - aucun pillage et sont automatiquement englobées dans l'empire Vorozion. Les soldats sont en général des volontaires, mais il est arrivé que les Vorozions fassent appel à un système de conscription style Napoléonien quand le besoin s'en est fait ressentir. L'intérieur du pays est prospère, avec des routes, des ponts, et même quelques aqueducs près de la capitale, Nerolazarevskaya. L'économie repose essentiellement sur l'agriculture et l'élevage (le paysage des plaines de la Kiine Maude fait un peu penser à la Normandie). Les routes de l'intérieur du pays sont presque totalement sûres, ce qui permet un commerce florissant. L'esclavage est totalement interdit. Les inconvénients sont plus nombreux qu'on ne pourrait le croire. L'administration est omniprésente. Toute décision politique (heureusement pas économique), même à l'échelle d'un village, doit passer par des demandes en x exemplaires - difficile pour un pays qui n'est presque pas alphabétisé - et des recours hiérarchiques. Cela donne bien sûr lieu à des résultats et à des retards aberrants, comme quand les villages des frontières Ouest, les plus attaqués, demandent de l'aide à un camp de l'armée tout proche, et que le dirigeant de ce camp doit avant d'intervenir demander l'autorisation à l'administration de Nerolazarevskaya, autorisation qui arrive - si elle arrive - des mois plus tard, alors que les cadavres des villageois pourrissent depuis longtemps au soleil. Les impôts sont assez lourds, heureusement pas encore assez pour entraver la prospérité montante. Toute personne qui n'a pas les moyens de payer ses dettes (à l'empire ou à un particulier) se trouve condamnée au servage pour dette, institution particulièrement cruelle. Les condamnés doivent servir pendant un certain temps (qui se compte en années) l'Empire Vorozion, et sont employés à la construction de grands édifices (routes, palais, etc). Les conditions de travail sont épouvantables, et les condamnés meurent comme des mouches. Un salaire très bas, qui sert à rembourser leurs débiteurs, leur est officiellement comptabilisé. Les Vorozions possèdent un système monétaire (Unité: le Ram).

Organisation politique

La société Vorozion est entièrement dominée et alourdie par un système législatif mis en place par les nobles (mais mis en pratique par les légistes). Le système ressemble à une énorme administration dont les décisions sont longues à être mises en place et souvent inadaptées aux demandes des citoyens. Heureusement que le potentiel offensif des armées de l'Empire est de très loin supérieur à celui de tous les autres peuples car leurs déplacements sont souvent ralentis par les décisions difficiles à prendre. Les nobles Vorozions élisent des légistes (qui sont pour la plupart des bourgeois) qui décident directement des lois à mettre en œuvre et surtout de la façon de les mettre en pratique. Toute cette machine administrative est encore affaiblie par un taux d'absentéisme énorme et par les risques permanents de conflits entre les légistes et les nobles. Malgré tout, ce système leur parait être le seul système valable (mis à part la dictature à la Derigion) pour diriger un royaume aussi étendu.

Organisation militaire

Les armées Vorozions sont les seules à posséder un système de gradés important. Les gradés sont très nombreux et parfois incompétents. On distingue les les Ventors (Sergents), Ænestors (Lieutenants), les Ægicius (Capitaines) et les Venicius (Généraux). Ceux-ci dirigent leurs armées d'une main de maître mais n'ont aucun droit sur les unités de chevalerie qui sont uniquement composées des nobles et de leurs écuyers et qui ne peuvent donc pas recevoir d'ordres de simples citoyens (les gradés ne sont pas nobles... A part certains Venicius qui de toute façon ne vont pas donner d'ordres à leurs égaux). Le système militaire des Vorozions est donc aussi idiot que tout le reste de l'administration: La plus grande force de frappe (la chevalerie) ne peut recevoir d'ordres des gradés ce qui cause souvent de très gros problèmes de coordination. Heureusement que la puissance militaire de l'Empire est beaucoup plus forte que celle de toutes les autres peuple de Tanæphis.

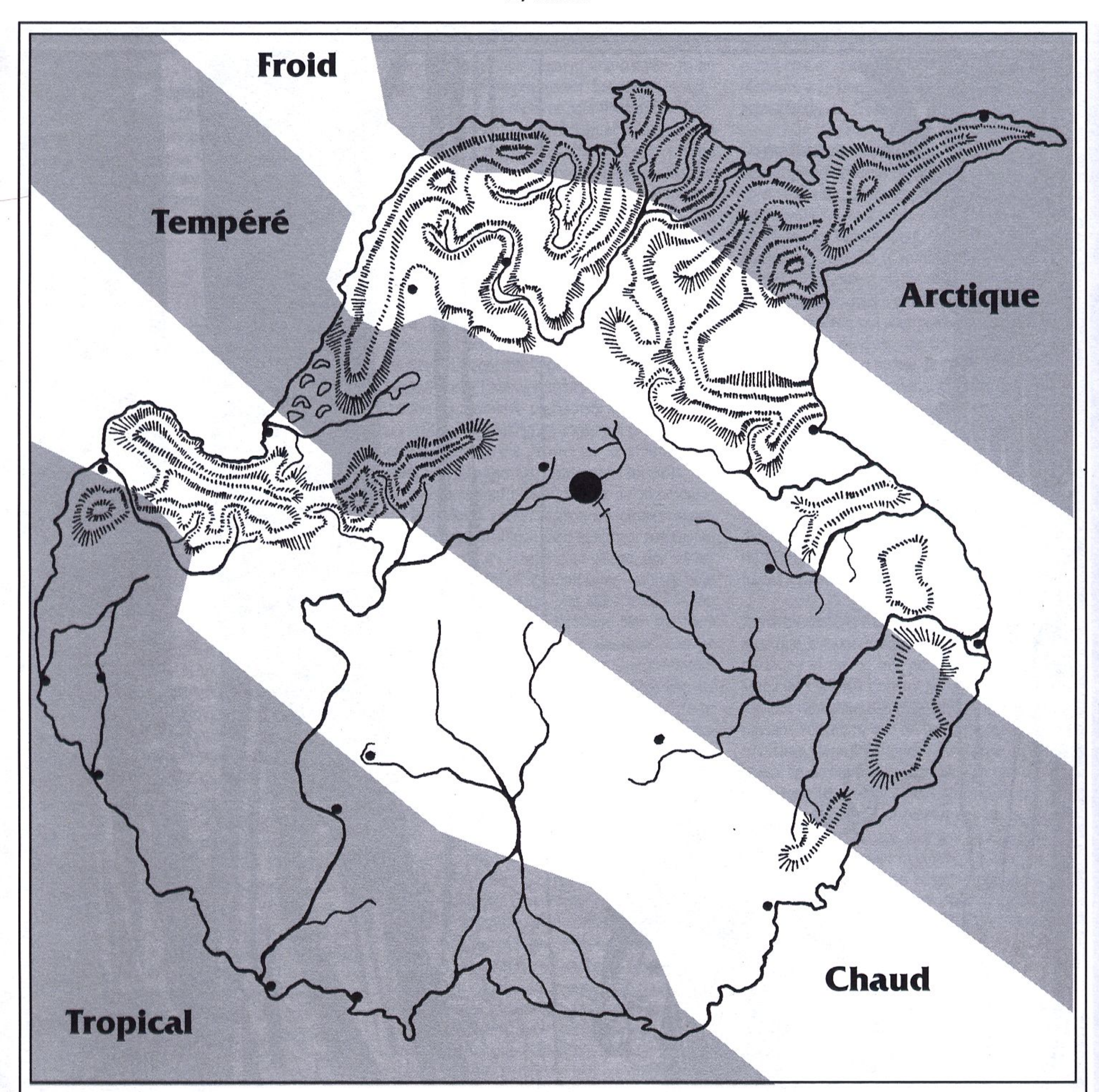
Mythes et légendes

Bien que la faune Vorozion soit somme toute très pacifique et même très peu nombreuse (surtout après les diverses campagnes de pacification), ils est tout de même très fréquent (trop de l'avis des paysans Vorozions) que de petits groupes de Deynonichus viennent mener la vie dure aux troupeaux de vaches et de moutons (bien que très peu intelligents les Deynonichus n'aiment pas non plus la viande de polac). La plupart des hauts légistes Vorozions ne voient pas vraiment où est le problème. Il est simplement quelque peu anormal que dans un Empire civilisé et grandiose (rires!) on puisse encore trouver des groupes de petits dinosaures de 20 à 30 individus et ce malgré l'intervention des paysans et des militaires. Ces créatures sont très rapides, féroces et passent facilement inaperçues dans les forêts. La où cette menace prend un caractère quasi-surnaturel, c'est qu'il parait impossible que ces créatures résistent aux faibles températures de l'hiver Vorozion. Ou passent donc les Deynonichus durant la seconde moitié de l'année? Il semblerait possible que ces animaux, à l'instar de certains reptiles terrestres européens, creusent des terriers dans lesquels ils pourraient passer l'hiver tranquille. Mais il est quand plus difficile de cacher 30 dinosaures de 1m70 de haut qu'une petite tortue de 15cm de long. Des rumeurs affirment que les petits dinosauriens émigrent mais rien n'a ja mais été prouvé.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont assez mal vus dans la société Vorozion car les citoyens les considèrent la plupart du temps comme des brutes sanguinaires ou à la limite comme des débiles totalement contrôlés par leurs armes. Il suffit la plupart du temps que le porteur soit un tant soit peu violent (même en paroles) pour que son attitude soit immédiatement considérée comme une agression et qu'une force militaire soit rapidement dépêchée sur place pour faire place nette.





Carte des climats (1031 ap. Néinnes)

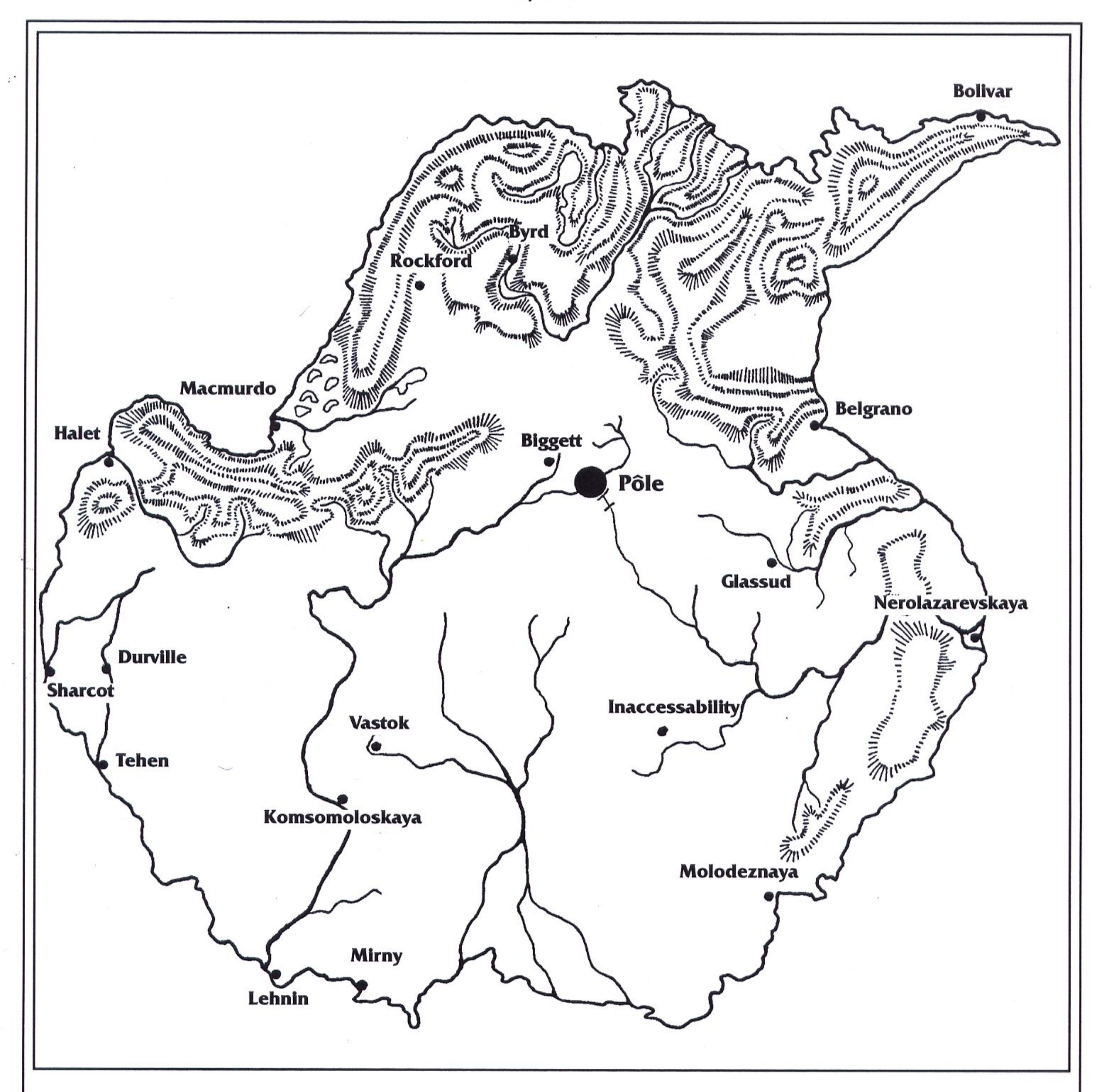
Climat arctique: Le climat arctique est très difficile à supporter pour les animaux non-protégés par une épaisse couche de graisse ou de fourrure et pour les êtres humains qui ne possèdent pas la Connaissance Thunk "Survie en milieu hostile froid". Tous les jets de cette compétence sont d'ailleurs modifiés d'un malus de 25% l'hiver et de 10% l'été.
Température moyenne (hiver): -30 degrés.
Température moyenne (été): -5 degrés.

Climat froid: Le climat froid reste très difficile à supporter mais il est quand même beaucoup plus facile d'y vivre (ou peut être simplement d'y survivre). Les jets de "Survie en milieu hostile froid" ne subissent aucun malus l'hiver et reçoivent un bonus de 10% l'été.
Température moyenne (hiver): -15 degrés.
Température moyenne (été): 5 degrés.

Climat tempéré: Ce climat est tout à fait propice à la survie de la plupart des créatures vivantes sur Tanæphis à l'exception des dinosauriens qui doivent émigrer ou entrer en hibernation dès que la température descend en dessous de 0 (l'hiver). Aucun jet de "Survie en milieu hostile froid" n'est nécessaire lors de ces périodes.
Température moyenne (hiver): -5 degrés.
Température moyenne (été): 15 degrés.

Climat chaud: Ce climat est asez difficile à supporter surtout lors des saisons des pluies (l'équivalent de l'hiver) ou dans les déserts (là où il ne pleut de toute façon pas).
Température moyenne (hiver): 15 degrés.
(désert: +5 degrés).
Température moyenne (été): 20 degrés.
(désert: +5 degrés).

Climat tropical: Ce climat est très difficile à supporter surtout lors des saisons des pluies (l'équivalent de l'hiver) ou dans les déserts (là où il ne pleut de toute façon pas). Tous les jets de "Survie en milieu hostile chaud" sont modifiés d'un malus de 25%.
Température moyenne (hiver): 25 degrés.
(désert: +5 degrés).
Température moyenne (été): 30 degrés.
(désert: +5 degrés)



Les principales villes (1031 ap. Néinnes)

Belgrano: Ville Vorozion, 500.000 habitants.

Biggett: Ville Derigion, 50.000 habitants.

Bolivar: Ville Thunk, 80.000 habitants.

Byrd: Capitale Piorad, 300.000 habitants.

Rockford: Ville Piorad, 200.000 habitants

Durville: Ville Batranoban, 500.000 habitants.

Glassud: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Halet: Ville Batranoban, 100.000 habitants.

Inaccessability: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Komsomoloskaya: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Lehnin: Ville Batranoban, 250.000 habitants

Macmurdo: Ville franche, 200.000 habitants.

Mirmy: Ville Batranoban, 300.000 habitants.

Molodeznaya: Ville Vorozion. 2 millions d'habitants.

Nerolazarevskaya: Capitale Vorozion, 5 millions d'habitants.

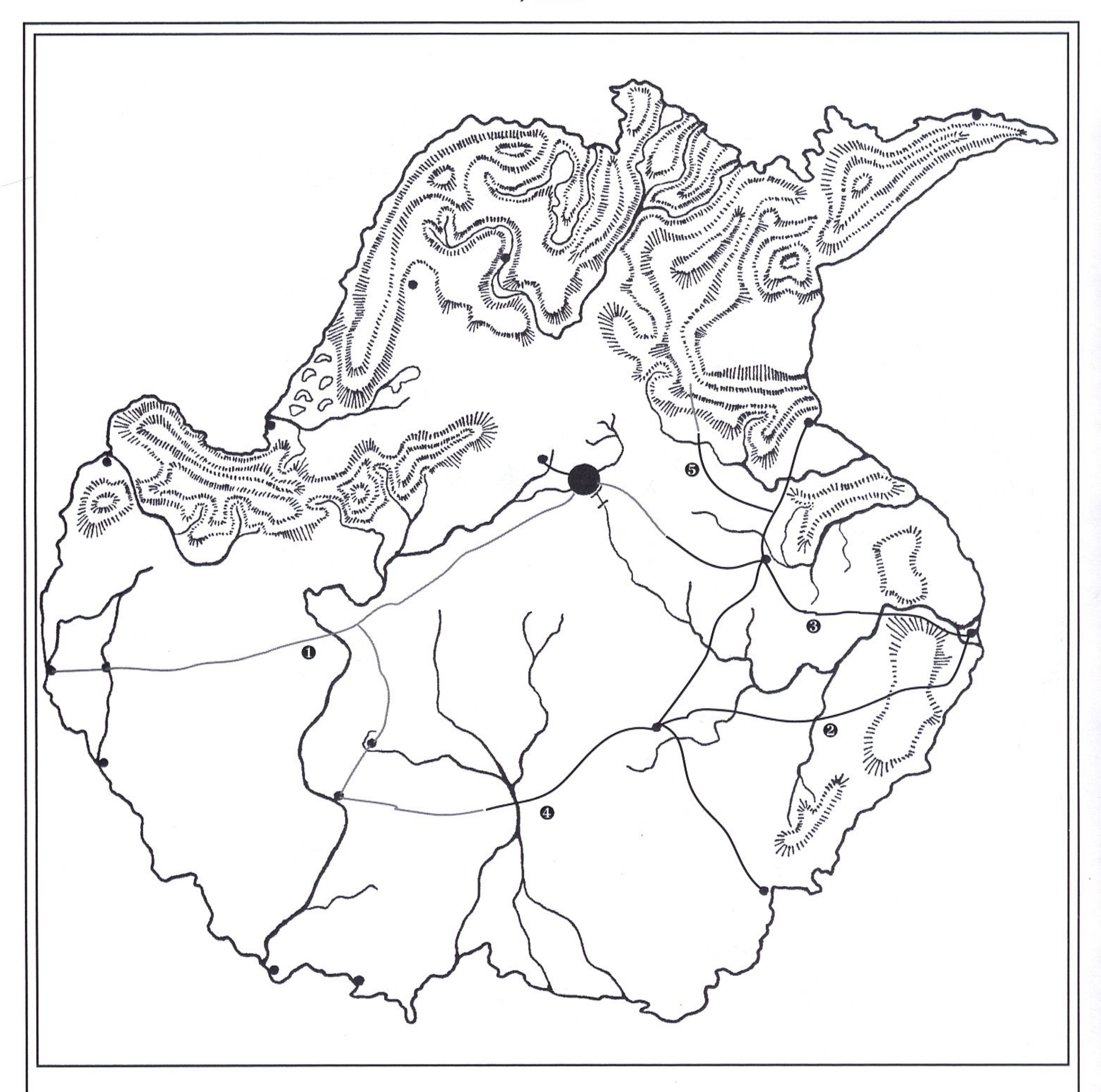
Pôle: Capitale Derigion, 13 millions d'habitants.

Sharcot: Ville Batranoban, 1 million d'habitants.

Tehen: Ville Batranoban, 2 millions d'habitants.

Vastok: Ville franche, 500.000 habitants.

Note: La population indiquée correspond à l'agglomération elle-même et aux 50 kilomètres alentours.



Voies de communication (1031 ap. Néinnes)

Bien que le réseau routier créé par les Derigions aie subi de nombreuses dégradations depuis sa construction (voici plus de 500 ans), toutes les voix conquises par les Vorozions ont été nettoyées et réparées. Les lignes noires représentent donc les routes entretenues et patrouillées régulièrement. Les lignes grises représentent les routes mal-entretenues et qui ne sont pas gardées. Les convois de Polacs utilisent presque exclusivement les routes (ces animaux et les chariots qu'ils tirent sont trop lourds pour pouvoir se déplacer correctement sur des chemins).

Ces routes sont pavées et suivent les courbes de niveau d'une façon plutôt complaisante et il n'est pas rare que la route fasse de grands détours pour éviter une colline ou une petite montagne. La plupart des routes (tracées en noir) sont patrouillées en permanence par des milices formées par les habitants des villages alentours.

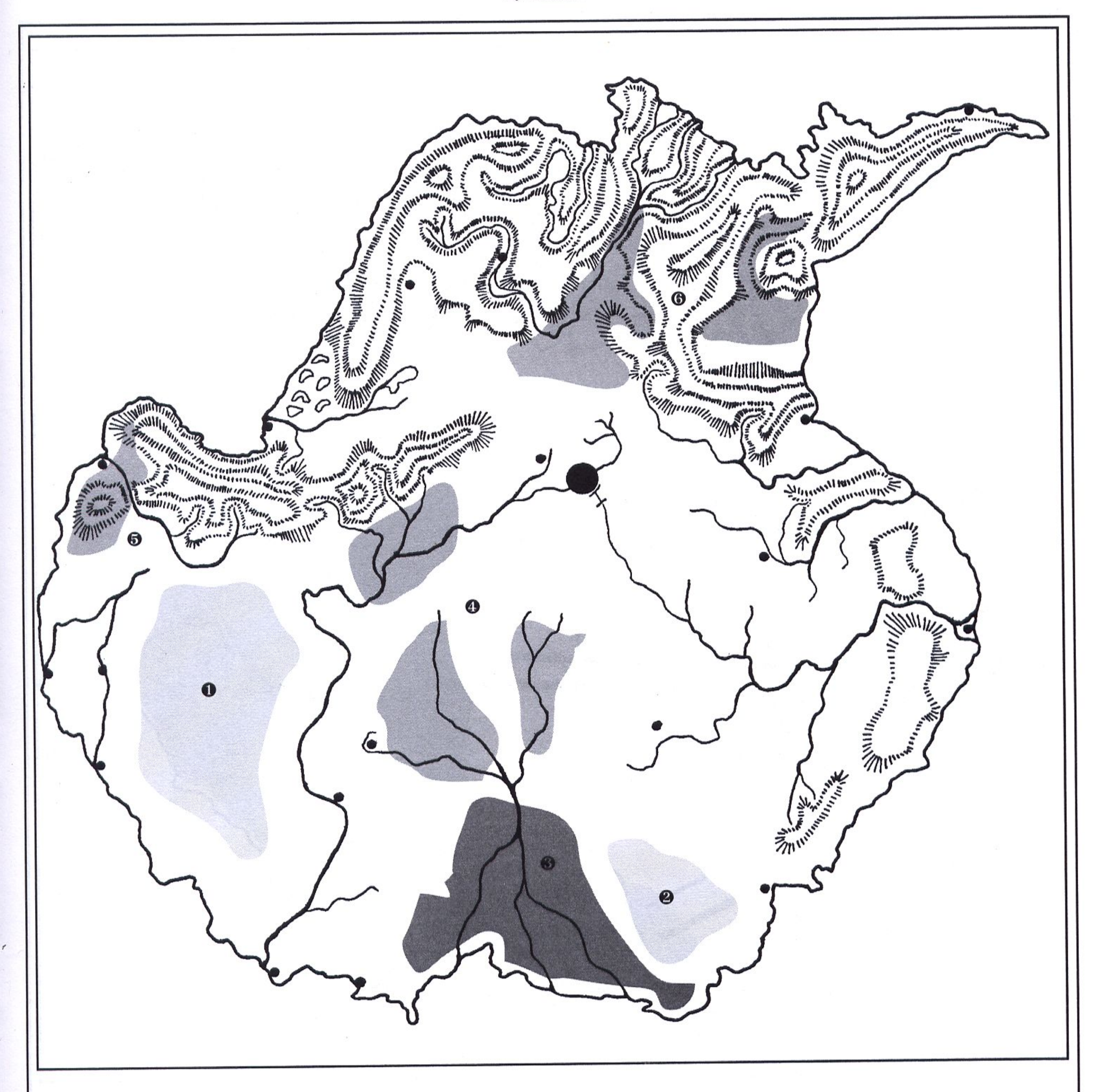
❶ Route des épices: Cet immense piste (puisqu'elle n'est plus entretenue) est utilisée par les Batranobans pour livrer leurs épices à Pôle. Elle est défendue par des mercenaires payés par la guilde des épiciers.

❷ Route du sud: Bien qu'entretenue, cette route n'est pas souvent utilisée par les commerçants Vorozions. Les brigands, nombreux dans les collines au sud-est de Nerolazarevskaya, sont un trop grand péril pour les convois non-armés.

❸ Route du nord: C'est le chemin utilisé par 80% des commerçants qui veulent se rendre dans la capitale de l'empire Vorozion.

❹ Route de l'est: Très dangereuse à cause de la faune régionale et des attaques Gadhars, elle n'a pas encore pu être réparée entièrement. Elle est très rarement utilisée.

❺ Route du nord: Exclusivement utilisée par les militaires envoyés pour défendre les forts contre les attaques Piorads, cette route n'est pas encore entièrement réparée.



Végétation (1031 ap. Néinnes)

La plupart des étendues sauvages du monde de Bloodlust© sont formées par des forêts, des déserts, des jungles ou des marais. Ce sont des lieux propices à l'aventure et où les non-porteurs d'armes se risquent rarement (et souvent pas du tout en dehors des routes et des chemins).

❶ Désert des Haâs: Cette étendue désertique est située en plein territoire Batranoban et est aussi l'endroit privilégié pour la culture des épices. Inutile de préciser que les conditions climatiques rendent ce travail très dur et accentuent la rareté de nombreuses épices rares.

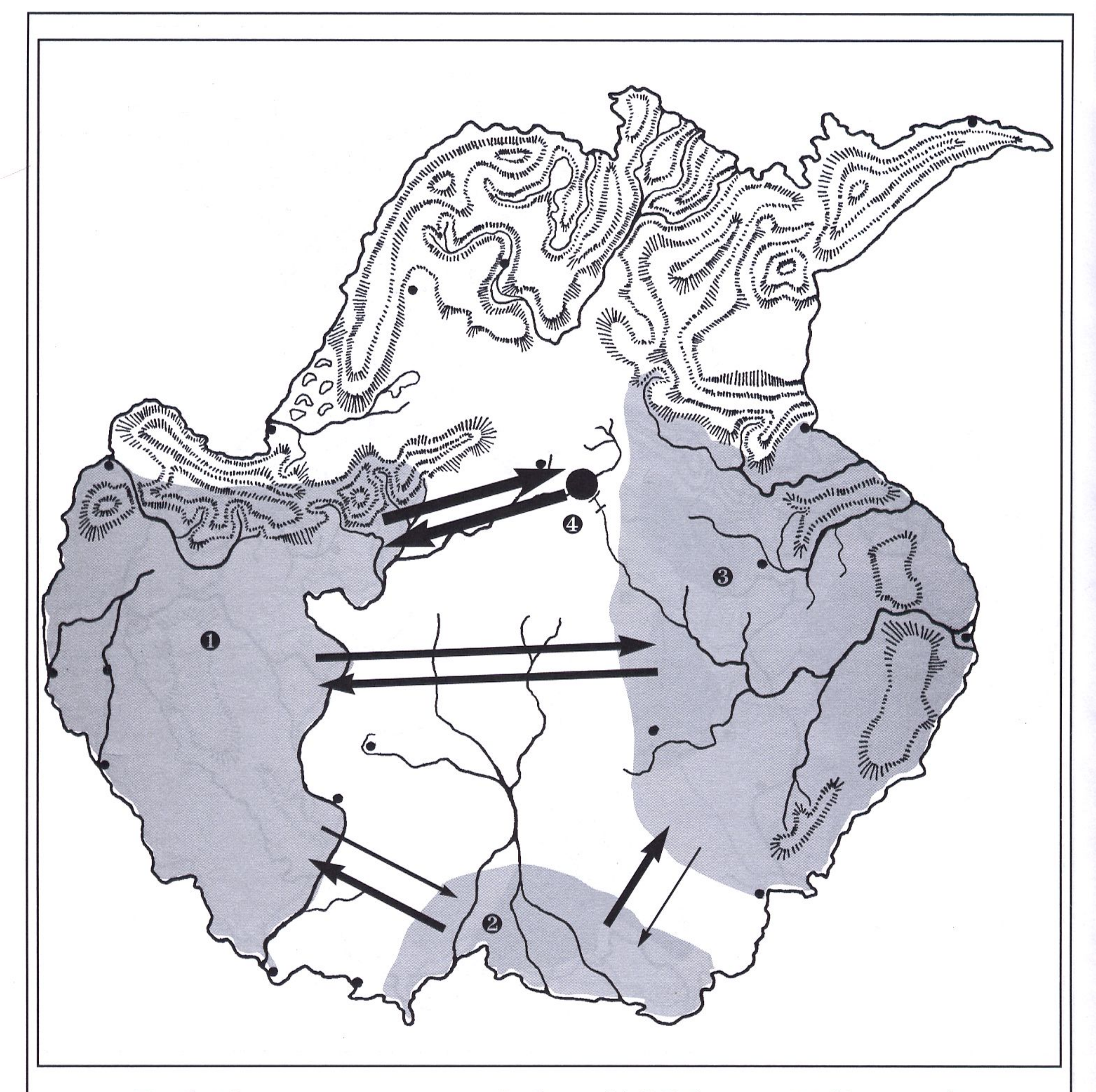
❷ Désert de Samenelles: Frontière naturelle entre l'empire Vorozion et les territoires Gadhars, ce désert a été le théâtre de nombreuses batailles entre les deux peuples. Le nombre de cadavres est tellement important que certaines dunes de ce désert sont entièrement formées d'ossements. Un endroit idéal pour invoquer des mort-vivants!

❸ La terre des hommes: Cette partie de Tanæphis est entièrement formée de jungles et de marais (près des fleuves). C'est un endroit très mal fréquenté (surtout par des dinosaures) et seuls les Gadhars arrivent à y survivre.

❹ Forêts d'arbres à feuilles caduques: Ces grandes étendues sauvages ne sont pas très dangereuses mais leur grande taille fait qu'on peut s'y perdre très facilement!

❺ Forêt de la chaîne du sel: Cette petite forêt est le seul endroit du territoire Batranoban où les régiments des principales maisons n'osent pas se rendre. C'est une sorte de maquis où se réfugient tous les brigands et asociaux de toutes sortes. Très dangereux, surtout pour tout ce qui peut porter un uniforme Batranoban.

❻ Forêts de conifères: Utilisées par les Thunks pour échapper aux charges des Piorads, ces forêts sont aussi le repère de grandes hordes de loups (quelquefois plus de 150 individus). Autant dire qu'une rencontre avec un nombre si important de carnassiers est très dangereux même pour des porteurs d'armes.



Relations commerciales (1031 ap. Néinnes)

Bien que les guerres soient monnaie courante sur Tanæphis,les relations commerciales régulières entre les peuples ont aussi une très grande importance. Les quatre grands peuples commerçants sont les Gadhars, les Batranobans, les Derigions et les Vorozions. Les Piorads forment un cas à part car toute leur production vient en fait uniquement du pillage et leur monnaie n'est valable dans aucun autre territoire. En parlant monnaie, sachez aussi que les Gadhars sont d'habiles commerçants mais qu'ils n'utilisent que le troc.

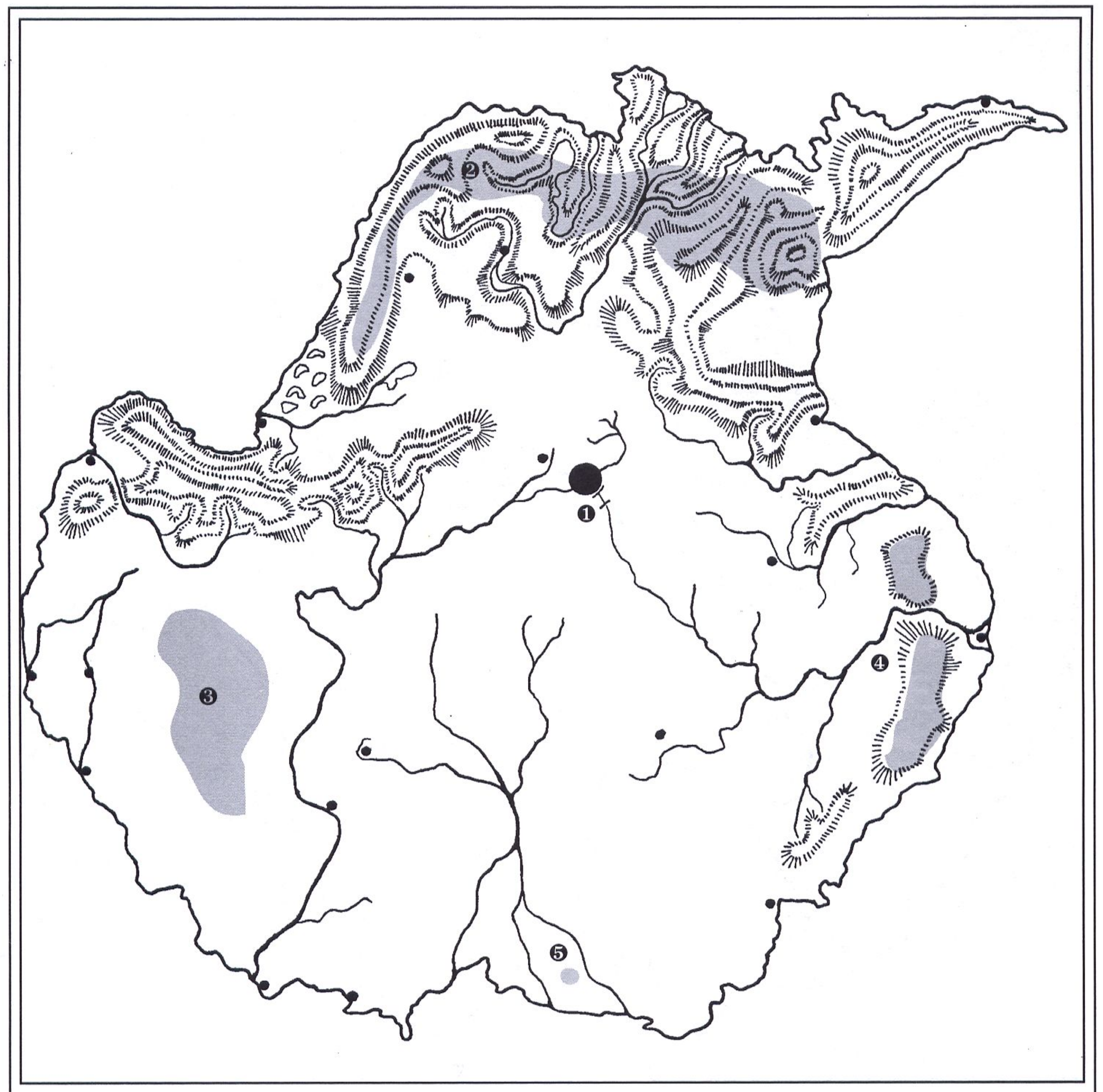
Note: L'épaisseur des flèches représente en fait la quantité de marchandise échangée entre les deux peuples.

❶ Les Batranobans: Leur principale richesse est constituée des multiples épices qu'ils revendent aussi bien aux Vorozions qu'aux Derigions. Ils échangent des marchandises aux Gadhars contre des armes et des armures sophistiquées.

❷ Les Gadhars: Les fruits exotiques (dont la Siffan), certains animaux rares et les poisons naturels que contiennent certaines plantes forment le gros de leur production (et de leur exportation).

❸ Les Vorozions: Ils vendent ou échangent principalement des armes et des armures, bien que les animaux à viandes (boeufs, moutons, porcs) soient aussi très recherchés par certaines tribus Gadhars.

❹ Les Derigions: Ils vendent aux Batranobans tout ce que leur ville peut contenir d'œuvres d'art. Ils produisent d'ailleurs bien plus qu'ils ne peuvent vendre. Ils vendent aussi des esclaves aux Batranobans.



Races disparues (1031 ap. Néinnes)

Bien que les derniers non-humains soient morts il y a plus de 3500 ans, il est tout de même essentiel de connaître les endroits où ils vivaient. Ces lieux sont importants autant d'un point de vue historique que d'un point de vue purement monétaire (les rares bijoux d'origine elfe sont très prisés, notamment par les Derigions).

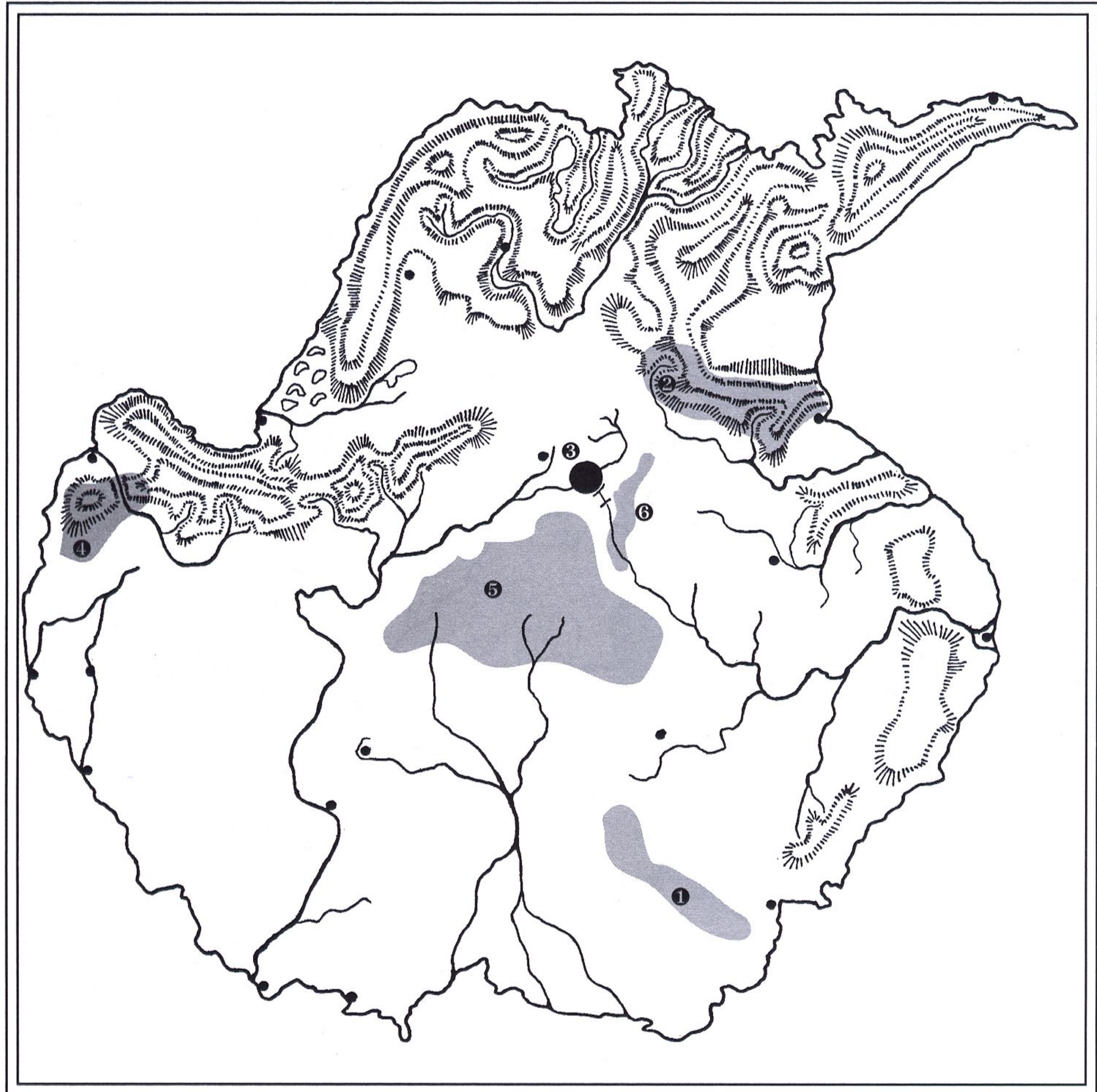
❶ Pôle: Cette ville est contruite sur les ruines de l'ancienne capitale Elfe (certains bâtiments datent même de cette époque et ont donc plus de 5000 ans). Ces édifices rendent cette ville différente de toutes les autres (les grandes flèches des plus hauts bâtiments sont visibles à 250 kilomètres) et tellement prestigieuse !

❷ Montagnes du nord: La ligne bleue des monts du nord a attiré de tous temps aventuriers et scientifiques. C'est en effet à l'intérieur de ses immenses réseaux de cavernes que, d'après la légende, se cachait le royaume nain. Ce ne sont en effet pas les cavernes qui manquent, mais jamais au grand jamais une trace d'habitations ou d'éventuels trésors nains n'ont été retrouvés.

❸ Royaumes orks de l'ouest: Les orks, qui ont failli un moment devenir les maîtres du continent, fondèrent une civilisation un peu plus évoluée que la légende ne leur octroie. Leur réputation de violence est cependant réelle, et il semble que cette race aie été beaucoup plus sensible aux influences des lunes que ne le sont les humains. Leurs maisons de pierres (les orks n'ont pas fondé de ville digne de ce nom), installées à l'ouest dans le désert Batranoban, ont été totalement détruites par le temps et la violence des éléments.

❹ Royaumes orks de l'est: Installés à l'origine dans les collines et le long des rivières, les anciennes habitations orks ont plus facilement traversé les siècles dans la douceur du climat. Il reste donc quelques ruines, et certaines légendes parlent de réseaux souterrains primitifs... Peut être une explication à la disparition des Deynonichus ?

❺ La cité des géants: Située en pleine forêt Gadhar, cette ville, presque entièrement détruite (les scientifiques Derigions ont calculé qu'elle devait avoir plus de 8000 ans) et totalement envahie par la végétation luxuriante semble avoir été occupée par des êtres humanoïdes de plus de 5 mètres de haut. Aucune autre ville de ce type n'a été observée sur le continent.



Zones de combat (1031 ap. Néinnes)

Toutes les zones grisées correspondent à des lieux d'affrontements fréquents et réguliers entre les différents peuples de Tanæphis qui tentent d'agrandir leur territoire ou de de le défendre. C'est là que vos personnages seront le plus à même de trouver du travail en tant que mercenaires et où il ne fait pas bon vivre en général si vous n'êtes pas porteur.

❶ Désert de Samenelles: Désert frontière entre les Vorozions et les Gadhars, la zone est devenue beaucoup moins dangereuse depuis quelques dizaines d'années. L'empire Vorozion ayant décidé de ne plus essayer d'étendre son empire de ce coté. Néanmoins, les attaques Gadhars restent bien réelles et les conditions de vie sont telles qu'il est très difficile d'y combattre.

❷ Frontière nord de l'empire Vorozion: Lieu d'affrontement entre les armées Piorads, Thunks et les troupes régulières de l'empire. Bien que ce réseau de défense à la fois naturel et artificiel (la célèbre Citadelle des Glaces) soit particulièrement efficace, les combats restent très fréquents et un bon mercenaire a toutes les chances d'être engagé s'il connait son travail et s'il supporte la vie en milieu hostile froid.

❸ Pôle: Bien que cette zone de combat soit la plupart du temps relativement calme, les attaques des divers peuples pillards de Tanæphis (Gadhars, Sekekers, Piorads, Thunks) lors des mois les plus violents font qu'il existe une guilde spécialement conçue pour la défendre. Trouver du travail à cet endroit est très facile mais uniquement pendant les mois de guerre (A, B, C ou D).

❹ Forêt de la chaîne du sel: Les diverses maisons Batranobans (surtout celles du nord) offrent de grosses récompenses à tout mercenaire qui ramène la tête de tout bandit qui s'y cache. Un système de primes très élaboré permet à tout chasseur "free-lance" de bien gagner sa vie même si le combat dans une forêt occupée par des brigands experts dans ce type de conflit est très dangereux;

❺ Plaines Sekekers: Bien que les Sekekers soient assez peu nombreuses, il est fréquent que les paysans qui vivent à cet endroit engagent des mercenaires pour les défendre (style: Les sept samouraïs). Ces missions défensives sont la plupart du temps très peu payées mais elles ne sont pas trop dangereuses non plus (il est rare que les Sekekers attaquent à l'endroit prévu).

❻ Frontière ouest de l'empire Vorozion: La guerre quasi-perpétuelle entre les troupes Vorozions et Derigions font qu'un bon mercenaire est toujours à même de trouver du travail à cet endroit (quelque soit le camp d'ailleurs) même si la discipline des deux armées et la façon qu'ils ont de préférer plus souvent sacrifier les mercenaires que leurs troupes régulières sont génantes pour d'éventuels intéressés.

A passing of Rage

La caravane cheminait péniblement à travers les plaines de Tanæphis. Les polacs soufflaient sous les lunes, tirant les chariots sur un terrain qui jamais n'avait été créé pour laisser passer une tribu de Sekekers. Les éclaireurs, choisies parmi les guerrières les plus discrètes, avaient balisé spécialement les herbes hautes pour les bovins afin que les pilotes puissent elles-aussi se reposer. Leur objectif serait atteint peu de temps avant l'aube et la journée serait dure.

Une journée de combat et de pillage. Une journée pendant laquelle les Sekekers d'Alia allaient une fois de plus réduire un village à néant, exterminant la population, à l'exception des bébés femelles qui seraient adoptés par la collectivité, et des mâles les plus virils qui seraient retenus prisonniers. Toutes les amazones ne procédaient pas ainsi. La plupart se contentaient de raids rapides durant lesquels elles volaient les bébés, seule solution pour elles de perpétuer leur race, et laissaient les habitants des villages en pleurs mais en vie. Mais cette tribu était conduite par Alia, la Porteuse d'Arme. Alia, la favorite des Dieux. Alia à la hache.

Rialta était une exception chez les Sekekers. Elle n'était pas une enfant enlevée, elle était née le plus naturellement du monde d'une mère Sekeker et de 17 pères Piorads qui il y a de cela 16 ans, l'avaient violée une nuit entière et l'avaient laissée pour morte. Sa mère avait cependant survécu assez longtemps pour que ses compagnes de guerre la retrouvent dans une mare de sang. Le dommage était irréparable. Les Piorads l'avaient déchirée en la possédant et pire que cela, l'avait engrossée. Elle était chef de la tribu et avait, contre la décision de toutes les anciennes, pris la décision de conserver l'enfant. Elle l'aurait tué sans l'ombre d'une hésitation après l'accouchement si cela avait été un petit mâle, mais elle n'en eut pas l'occasion. Rialta était une femelle, et sa mère mourut en couches. Cela n'empêcha pas Rialta de connaître plus tard quelques uns de ses pères, ceux que les amazones de sa mère avaient capturés. C'est avec leur peau que fut confectionné durant neuf mois son berceau et les lanières qui l'attachaient au chariot. Rialta, bien que dans le ventre de sa mère, avait assisté à tous les préparatifs, et il lui semblait se souvenir des hurlements des Piorads. C'est avec un certain amour qu'ils avaient été travaillés, comme les Sekekers travaillent le cuir de polac, pour en faire les fouets qui conduisent les futures caravanes. A la seule différence que l'on tue les polacs avant d'en tanner la peau.

Rialta vécut une enfance heureuse, identique à celle de toutes les petites Sekekers. Comme toutes les enfants elle fut tenue à l'écart des lois de la guerre par les anciennes de la tribu. Ce n'est qu'à 12 ans, au moment où vinrent les premiers écoulements d'Œphis, où elle n'était plus une enfant mais pas encore une femme, que Rialta suivit l'entraînement des guerrières. Elle s'était fait à cette idée, ayant vu partir peu à peu toutes ses camarades de jeu plus âgées. Elle était alors devenue la doyenne des enfants et, sauf erreur physiologique importante, elle aussi allait bientôt changer de vie. C'était son vœu le plus cher au monde.

Tout, dans le corps de Rialta dénonçait son ascendance Piorad, les formes rondes et fermes de leurs femmes, mais aussi la férocité légendaire des mâles. Rialta apprenait vite et bien et tua son premier homme, un prisonnier Thunk, à l'âge de 13 ans. C'était moins d'un an après le premier coup de lance d'entraînement sur son bouclier et elle le tua à mains nues, en lui arrachant la gorge. Les courbes de son corps s'arrondissaient à mesure qu'elle apprenait à se battre et à tuer. Ses seins qui commençaient à se remplir, à s'alourdir et ses hanches qui s'élargissaient contrastaient avec les formes androgynes et mutilées de ses maîtresses de guerre et devenaient jour après jour plus gênants. Ses formes même rappelaient en permanence aux anciennes compagnes de sa mère qu'elle était responsable de la mort de leur chef, mais aussi qu'elle en portait le sang, seule parmi toute la tribu à avoir un lien de chair. Et un jour elle aurait le droit de revendiquer le commandement de la tribu, du seul droit de ce sang.

Mais avant cela, il lui faudrait survivre à l'initiation qui ferait d'elle une femme. Elle savait que la cérémonie devait se dérouler 84 lunes après ses premières pertes de sang. Elle en ignorait tous les détails et la craignait d'avance, tout en sachant que c'était la seule chose qui la placerait à égalité avec ses compagnes. Seules les conséquences visibles étaient connues de toutes: l'ablation des seins, les cicatrices et la perte de toute féminité.

Le soleil se levait derrière Alia qui surplombait le village d'Estayn. Les Vorozions l'avaient construit au pied de la falaise pour n'élever qu'une seule ligne de défense. Jamais il ne leur était venu à l'idée que des pillards seraient assez fous pour les attaquer par la verticale de granit. Les amazones étaient arrivées depuis plusieurs heures et déjà elles déroulaient les longueurs de cordes, tressées en cheveux de femmes, et les lançaient dans le vide

CREATION DES PERSONNAGES

tandis que les porteuses d'armes se préparaient à sauter. La première vague d'assaut parcourut les rues désertes du village jusqu'aux postes de garde. Seul le sergent de garde, porteur d'une arme mineure, fit mine de résister. Sa tête fut placée sur la muraille, clouée par les oreilles. Les autres soldats surpris alors qu'ils sommeillaient presque furent exterminés ou capturés. Le coq ne chanta pas ce matin là. Il préféra se terrer dans un trou. Certains des Vorozions, les femmes, les jeunes garçons et les vieillards ne se réveillèrent jamais. A mesure que les premiers cris résonnèrent, les hommes du village s'habillèrent en hâte, sortirent leurs armes et se ruèrent à l'extérieur. Là, confrontés à la furie des Sekekers et surpris par l'horreur de leur apparence, ils lâchèrent prise et se firent exterminer. Et ce sont les femmes, d'habitude plus aptes aux fourneaux qu'au combat qui s'armèrent pour combattre ces furies qui représentaient tout ce qu'elles abhorraient. Mais sans résultat car les guerrières d'Alia procédaient par ordre. Après une reconnaissance rapide pour déterminer les points de résistance, les porteuses d'arme allaient nettoyer les zones en question tandis que les hommes capturés vivants étaient solidement ligotés et ramenés vers la falaise. Quelques heures plus tard, le silence régnait sur Estayn et les Sekekers réunissaient leurs quelques prisonniers. Le coq put enfin chanter pour saluer comme il se doit ce matin du mois du Bonheur.

Après le combat, Rialta avait été préparée par les anciennes de la tribu. Aucune d'elles n'avait voulu répondre à ses questions de plus en plus pressantes. Elle était complètement excitée, car ce soir elle allait devenir femme. Les anciennes l'avaient déshabillée et avaient recouvert son corps nu d'un arc-en-ciel de couleurs vives, lui rehaussant ses formes pulpeuses. Les vieilles préparaient également des drogues dont elles avaient arraché le secret aux quelques Batranobans qui étaient tombés entre leurs mains.

L'une d'elles lui demanda si elle voulait une médecine pour éliminer certains sens et surtout pour oublier la douleur. Pour Rialta, cela signifiait perdre une partie de sa conscience et ne pas profiter pleinement de l'initiation. Bien sûr, la chirurgie qui allait être pratiquée sur ses organes sexuels primaires et secondaires allait sûrement la conduire au-delà du seuil d'une douleur supportable, mais sa fierté était telle qu'elle préférait s'évanouir plutôt qu'avaler une quelconque drogue.

Alia, chef de la tribu, Alia à la hache l'attendait près de la fosse dans laquelle sommeillaient les Vorozions. Une rumeur montait en s'amplifiant du puits. Les amazones étaient en train de remonter les paniers qui contenaient la nourriture. Rialta ne se posait pas de question. Si elle avait été menée ici, c'était pour montrer à ces inférieurs de Vorozions comment une jeune fille Sekeker méprisait la douleur et quels sacrifices elle affrontait pour enfin devenir une femme. Déjà, les vieilles s'écartaient d'elle et prenaient place autour de la fosse, pendant que les membres de la garde personnelle d'Alia, des torches à la main, faisaient de même.

C'est Alia qui la précipita dans le puits. Rialta s'écrasa au fond dans un bruit sourd et entendit immédiatement les bruits obscènes qui l'entouraient. Dans une semi-conscience elle écouta Alia qui lui parlait de drogues d'amour, d'initiation, de sa mère et de nombreuses choses encore. Elle vit les gardes d'Alia lancer des torches lentes au fond du puits et découvrit horrifiée les regards des dizaines de Vorozions à moitié nus qui se posaient sur elle. Tous ils étaient en train de se sucer, de se pénétrer, et tous ils stoppèrent net quand ils virent le corps de Rialta et ce qu'il représentait pour leur esprit embrumé par les drogues d'amour. Toute pulsion violente leur était pour l'heure impossible et l'appel du sexe était le plus fort. Il se jetèrent sur elle, pour la toucher, l'embrasser, la caresser. Elle tua les premiers, blessa les seconds mais succomba vite sous le nombre. Tous ils la connurent plusieurs fois durant cette nuit, tous ils la forcèrent et se répandirent en elle. Et elle, pénétration après pénétration perdait conscience. Elle n'était plus qu'un objet dans les mains de ces fous, de ces drogués qui ne voulaient qu'une chose, l'aimer. Elle ne sentait même plus la douleur, elle avait passé le stade depuis longtemps pour atteindre celui du dégoût. A chaque coup à l'intérieur de son ventre, elle manquait de vomir. Et elle ne sentit plus rien.

Rialta, de la tribu d'Alia à la hache, put se lever trois jours plus tard. Elle n'était plus la même. Ses formes pulpeuses avaient été lancées aux chiens qui suivaient la caravane. Elle comprenait enfin le statut de femme, elle était impatiente de tuer. Tuer ces hommes qui ne pensent aux femmes qu'en termes d'objets utilitaires, qu'en termes d'objets de plaisir. Pendant plusieurs lunes elle se réveilla chaque nuit, tremblante de dégoût et de haine, une haine qui la faisait mordre ses lèvres jusqu'au sang et griffer le sol.

Puis elle ne rêva plus, et la haine fit partie d'elle. Elle n'était pas encore porteuse d'une arme, elle n'était pas encore en mesure de se battre contre Alia, mais elle était enfin une Femme.

IV) Création des personnages

Chaque protagoniste humain du monde de Bloodlust© est défini par des caractéristiques et des compétences. Il est de bon ton de déterminer les caractéristiques avant les compétences car ces dernières peuvent être modifiées par les premières. Tout au long de la procédure décrite ci-dessous, les valeurs données sont considérées comme moyennes. Les personnages incarnés par les joueurs disposeront quant à eux de bonus répertoriés à la fin de chaque paragraphe. Puisque la mort est souvent le seul but que peuvent se fixer les personnages des joueurs, tout du moins au début de la carrière de l'arme magique qu'ils incarnent, il est important de bien connaître ce système de création car les joueurs autant que le maître de jeu auront souvent à l'utiliser.

A) Détermination des caractéristiques

Les caractéristiques utilisées dans ce jeu ne sont pas très différentes de celles d'In Nomine Satanis / Magna Veritas (édité par Idéojeux). Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce chef d'oeuvre, je me permets de les décrire rapidement.

Force (FO): Cette caractéristique représente la puissance musculaire du personnage. Elle influe en grande partie sur le combat au contact et principalement sur les dommages causés avec de telles armes. Elle est aussi prise en compte pour connaître la taille du personnage.

Endurance (EN): Cette caractéristique représente la résistance physique du personnage, aussi bien vis à vis des blessures que des maladies ou des poisons. C'est avec cette caractéristique que sont calculés les points de vie du personnage. Elle est aussi prise en compte pour connaître son poids.

Agilité (AG): Cette caractéristique représente la souplesse et l'habileté du personnage. Elle influe plus sur les compétences de combat que sur les autres (et en particulier sur la compétence la plus utilisée par les combattants: l'attaque normale).

Rapidité (RA): Cette caractéristique représente les réflexes du personnage. Elle influe uniquement sur les compétences de combat et plus particulièrement sur l'initiative (valeur très importante qui est utilisée pour connaître l'ordre dans lequel se résolvent les actions dans un même tour de combat).

Perception (PE): Cette caractéristique représente la façon dont le personnage utilise ses cinq sens. Elle influe aussi bien sur les compétences de combat que sur les autres.

Volonté (VO): Cette caractéristique représente la résistance mentale du personnage et ses facultés intellectuelles. Elle influe uniquement sur les compétences secondaires (celles qui ne servent pas lors d'un combat).

A la différence d'In Nomine Satanis / Magna Veritas, toutes ces caractéristiques sont exprimées par un nombre allant de 1 à 20. 1 représentant une caractéristique très faible et 20 une caractéristique très forte. La valeur moyenne d'une caractéristique est 10. Un être humain ne peut voir une de ses caractéristiques dépasser 20 sans les effets d'une quelconque magie (une arme magique ou une épice par exemple).

Tous les peuples de Bloodlust© ont développé des caractéristiques moyennes différentes et qui leur permettent de survivre plus facilement dans la région où ils vivent. Chaque race est décrite ci-dessous succinctement de façon à vous donner une idée du type de personnage que vous allez créer.

Alwegs: Ce n'est pas un peuple à part entière mais plutôt un immense regroupement de tous les individus déviants ou anormaux (plutôt mentalement que physiquement) dont les autres races et peuplades ne veulent pas. Ce sont la plupart du temps des des mercenaires. Les joueurs peuvent être considérés comme des Alwegs par certaines tribus xénophobes puisqu'ils voyagent la plupart du temps hors de leur tribu mais ils ne peuvent bénéficier du titre d'Alweg que s'ils sont issus d'un croisement entre deux peuplades différentes.

Batranobans: Réfugiés dans le désert à l'ouest du continent, ce peuple a été longtemps sous le joug des Derigions. Ils sont physiquement similaires aux berbères de la terre et puisent leur potentiel commercial dans la récolte de rares épices qu'eux seuls savent faire pousser. Ces épices représentent la seule forme de magie existante sur cette planète, si l'on exclut, bien entendu, celle utilisée par tous les porteurs d'armes.

Derigions: Membres d'un empire plus impotent qu'omnipotent (mais qui a tout de même duré 1000 ans), ce peuple subit depuis des centaines d'années les assauts répétés de toutes les autres peuplades du continent. Bien que leur territoire ait comporté à l'origine plus de 70% des terres habitables de Tanæphis, l'empire est maintenant réduit à sa plus simple expression: Sa capitale Pôle (dont le diamètre fait cependant plus de 60 kilomètres et dont les murs, aux plus bas endroits, montent tout de même jusqu'à 25 mètres) et la centaine de kilomètres de plaines qui l'entoure.

Gadhars: Peuple primitif par excellence, ces humains de type négroïde n'ont trouvé comme seul moyen de survie que la discrétion et lorsque cela ne suffit plus, le nombre (leur taux de natalité est encore plus important que celui des autres races). Ils vivent dans les jungles chaudes et humides ou dans la savane du sud de Tanæphis. Ce sont des guerriers cruels et rusés.

Hysnatons: Appelés bâtards par les autres races, ces hommes et ces femmes se rencontrent dans toutes les parties du monde de Bloodlust©. Ils possèdent tous des caractéristiques physiques qui les différencient des autres humains. Ils sont les descendants des races non-humaines maintenant disparues. En effet, nains, elfes, orcs et autres donjonneries ont bel et bien eu leurs heures de gloire, mais, au fil des années et des siècles, ils ont disparu, laissant pour seuls maîtres les humains sous toutes les formes présentées ici.

Piorads: Cette civilisation ressemble à celle des vikings de notre bonne vieille terre, à ceci près qu'ils n'utilisent pas de drakkars mais de lourds chevaux de guerre carnivores pour se déplacer. Ce sont des pillards robustes et très musclés. Leur civilisation est beaucoup plus développée qu'il n'y parait (ils disposent même d'une forme d'écriture primitive) mais sont sans pitié vis à vis des autres peuplades, en particulier les Thunks.

Sekekers: Ce peuple d'amazones occupe une grande partie des plaines centrales du continent de Tanæphis. Elles sont nomades et privilégient la ruse à la force brute. Elles ne se reproduisent pas et se contentent de voler des bébés aux autres peuples pour perpétuer leur race. Elles se défigurent (ablation des seins, affibulation) pour ne pas subir de sévices sexuels de la part des membres du sexe opposé.

Thunks: Nomades eux aussi, ces humains de type asiatique vivent plus au nord et utilisent pour se déplacer de petits chevaux rapides et robustes qui leur permettent d'éviter sans grande peine les incursions destructrices des Piorads. Les Thunks sont rusés et réussissent à survivre malgré les assauts et les battues organisées par les Piorads.

Vorozions: C'est le peuple le plus civilisé de Tanæphis. Les Vorozions savent construire des villes, des routes, des ponts, et surtout des armes et des armures en acier. Ils sont souvent les premières victimes des pillages d'autres peuples moins évolués. Ce sont malgré tout les individus les plus en mesure de transformer le continent barbare de Tanæphis en véritable empire.

Après avoir expliqué en quelques mots les caractéristiques des dix principales races de Bloodlust©, le tableau ci-dessous vous indiquera les caractéristiques moyennes d'un individu adulte (16 ans et +) de chaque race.

	FO	EN	AG	RA	PE	VO
Alwegs	10	12	12	10	10	10
Batranobans	10	10	12	12	10	10
Derigions	12	12	10	10	8	12
Gadhars	10	10	12	12	12	8
Hysnatons	12	12	10	10	12	8
Piorads	14	12	8	8	10	12
Sekekers	10	8	14	12	10	10
Thunks	8	10	12	12	12	10
Vorozions	12	10	10	10	10	12

Un adolescent (13-15 ans) verra toutes ses caractéristiques réduites de 2 points.
Un enfant (9-12 ans) verra toutes ses caractéristiques réduites de 6 points.

Les personnages des joueurs étant des êtres d'exception, ils disposent d'un total de 6 points à rajouter aux valeurs de base déterminées ci-dessus. Ils pourront aussi, mais ce n'est pas obligatoire, réduire une caractéristique (et une seule) d'un ou deux points pour en augmenter une autre (et une seule) de la même valeur. En aucun cas une caractéristique ne saurait dépasser 20.

On peut imaginer que certains PNJs importants disposeront eux aussi de points à rajouter. Ces points devront être déterminés à l'aide de la table suivante:

	Bonus
Guerrier vétéran	2
Elite	3
Chef de guerre	4
Porteur d'arme	6

Exemple: Nous allons suivre au cours de tout ce chapitre la création d'un guerrier Piorad porteur d'arme appelé "Karl Grissburg". Le joueur qui contrôle sa création décide d'opérer les modifications suivantes:

	Base	*Modification*	*Total*
Force	*14*	*+3*	*17*
Endurance	*12*	*+1*	*13*
Agilité	*8*	*+1*	*9*
Rapidité	*8*	*+1*	*9*
Perception	*10*	*-1*	*9*
Volonté	*12*	*+1*	*13*

B) Détermination des compétences

Bien que les compétences dépendent surtout des caractéristiques du personnage, le pourcentage de base de réussite d'une action spécifique dépend d'abord de la race du personnage. Après avoir décrit en quelques mots les différentes compétences que vous serez amenés à utiliser et à développer au cours du jeu, vous trouverez un tableau qui vous indiquera le pourcentage de base de réussite pour chaque race.

1) Compétences de combat

Toutes ces compétences, à l'exception du Tir, sont utilisées lors du combat au contact, en suivant la procédure décrite ultérieurement. L'utilisation de toutes ces compétences vous sera expliquée plus en détail dans le chapitre intitulé "Combat". Ne vous étonnez donc pas d'y trouver des termes qui ne seront expliqués que plus tard.

Attaque brutale

Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de la façon la plus brutale et violente possible dans le but de causer le plus de dommages possibles. C'est une tactique de combat particulièrement lente et basique.
Caractéristique utilisée: Force.
Réussite critique: Les dommages causés sont décalés de 2 colonnes vers la droite (au lieu de d'une colonne).
Echec critique: Le personnage est déséquilibré et devra obligatoirement tenter une esquive (avec un malus de 20%) durant le tour suivant.

Attaque normale

Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de façon normale (d'où le nom).
Caractéristique utilisée: Agilité.
Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite.
Echec critique: Le personnage est déséquilibré et devra obligatoirement tenter une esquive durant le tour suivant.

Attaque rapide

Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de façon subtile et pondérée dans le but de toucher la cible avec précision. C'est une attaque précise, rapide, mais qui a pour principal défaut de ne pas causer énormément de dommages.
Caractéristique utilisée: Rapidité.
Réussite critique: Le personnage peut choisir exactement l'endroit touché par son attaque. L'armure est divisée par deux (uniquement pour cette attaque), de plus les dommages ne sont pas décalés d'une colonne vers la gauche. Si l'arme utilisée divise déjà l'armure par deux, l'armure entière n'est pas comptée. Note: Ceci n'affecte en aucun cas la protection magique accordée par les armes à leurs porteurs.
Echec critique: Le personnage doit réussir un jet d'agilité fois 5 pour ne pas perdre son arme. S'il rate son jet, celle-ci tombe à 1d6 mètres de lui dans une direction aléatoire.

Esquive

Cette compétence permet au personnage d'esquiver une attaque portée par un adversaire avec une simple feinte de corps ou un mouvement rapide. Elle permet aussi de quitter un combat qui tourne mal ou, avec un peu de chance, de se placer de façon à bénéficier d'un bonus substantiel pour la prochaine attaque.
Caractéristique utilisée: Rapidité.
Réussite critique: Le personnage obtient un bonus de 20% à sa prochaine action et l'attaque est esquivée même dans le cas d'une feinte.
Echec critique: Le personnage chute sur le sol.

Feinte

Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de contact dans le but de tromper l'adversaire et de pouvoir le toucher plus facilement, et ceci même s'il vient d'esquiver ou de parer votre attaque. C'est une attaque très lente (il faut attendre que l'adversaire fasse une erreur pour trouver une ouverture dans sa garde) mais qui a toutes les chances de déjouer la défense de l'adversaire.
Caractéristique utilisée: Perception.
Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite.
Echec critique: Le personnage doit obligatoirement tenter une nouvelle feinte au tour suivant.

Parade

Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de contact dans le but de parer une attaque portée par un adversaire. Elle permet aussi de causer des dommages à l'arme de l'adversaire et donc de la briser ou de la faire tomber. Notez cependant que les armes magiques sont indestructibles.
Caractéristique utilisée: Rapidité.
Réussite critique: L'arme de la victime subit des dommages qui sont décalés d'une colonne vers la droite, et l'attaque est parée même dans le cas d'une feinte.
Echec critique: Le personnage doit réussir un jet d'agilité fois 5 pour ne pas perdre son arme. S'il rate son jet, elle tombe à 1d6 mètres de lui dans une direction aléatoire.

Tir

Cette compétence correspond à l'utilisation de n'importe quelle arme à distance de façon adéquate. Elle permet d'utiliser aussi bien une fronde ou un javelot qu'un arc ou une arbalète.
Caractéristique utilisée: Perception.
Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite.

Echec critique: Le personnage est gêné et risque de toucher une autre cible (déterminée aléatoirement parmi les alliés du tireur). Si un deuxième jet de Tir indique une réussite, c'est l'allié tiré au sort qui est touché.

2) Compétences secondaires

Toutes ces compétences sont utilisées en dehors du combat pour résoudre toutes les actions dont la réussite n'est pas certaine. Consultez le chapitre "Système de jeu" pour connaître la procédure à utiliser pour résoudre ces actions.

Acrobatie

Cette compétence correspond à l'utilisation de son corps pour toute action physique dangereuse ou risquée. Cela inclut le grimpé, le saut ou le vol plané. On utilise aussi cette compétence lorsque le personnage tente d'esquiver quelque chose en dehors d'une situation de combat (un chariot lancé à pleine vitesse ou des rochers issus d'une avalanche).
Caractéristique utilisée: Agilité.
Réussite critique: L'acrobatie est parfaitement réussie et accorde même un bonus de 10% pour toute action physique que le personnage serait amené à tenter le tour suivant (même une attaque).
Echec critique: Le personnage se blesse et perd 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat

Cette compétence permet d'être initié à la forme d'artisanat privilégiée de la peuplade dont fait partie le personnage. Il existe donc sept types d'artisanats différents.
Caractéristique utilisée: Perception.

Artisanat Batranoban (Tortures raffinées)
Cette compétence permet au personnage d'interroger un sujet préalablement attaché. A l'aide de divers petits outils et/ou d'un brasero, le Batranoban réussira sans doute à faire avouer n'importe quoi à n'importe qui. Une minute de torture cause 1d6 points de dommages au patient (l'armure ne compte pas).
Réussite critique: Le patient est totalement subjugué par l'expérience et la précision de la torture et se met à table immédiatement sans rien cacher ni garder secret.
Echec critique: Le personnage tue net le patient qui non seulement ne pourra plus parler mais qui plus est passe de vie à trépas sans souffrir.

Artisanat Derigion (Art)
Cette compétence permet de juger et d'apprécier toutes les formes d'art développées par les Derigions. Citons en vrac la sculpture, la musique, la poésie et la peinture. Elle permet aussi d'être plus ou moins doué dans une de ces formes d'art (au choix du joueur).
Réussite critique: L'œuvre créée par le personnage est tellement belle qu'elle devient un exemple pour tous les experts du genre. Si le personnage jugeait une oeuvre, il réussit à totalement appréhender l'essence même de l'objet, du texte ou de la musique.
Echec critique: L'œuvre créée est totalement ratée et tout le temps passé à la concevoir est perdu. Si le personnage jugeait une oeuvre, il se plante lamentablement et risque de fâcher l'auteur de l'œuvre ou n'importe quel expert du genre.

Artisanat Gadhar (Peintures de guerre)
Cette compétence permet de créer de véritables peintures sur son corps ou sur celui d'un patient. Le but de ces peintures est de donner du courage à celui qui les porte et de faire peur à ses adversaires.
Réussite critique: L'effet est saisissant (même pour un Gadhar habitué à de telles peintures) et augmente les compétences secondaires de Commandement du personnage ainsi peint de 5% (10% pour commander des Gadhars) et ce pour une durée d'une journée (le temps que la peinture s'en aille).
Echec critique: L'effet est ridicule et le personnage peint a de grandes chances de se retourner contre le personnage qui l'a ainsi défiguré. Heureusement, la peinture n'est pas indélébile.

Artisanat Piorad (Tatouages)
Cette compétence permet de créer de superbes tatouages sur son corps ou sur celui d'un patient. Les Piorads se servent de cette forme d'artisanat pour raconter sur leur propre corps leurs principaux faits de guerre. Chaque minute de tatouage cause 1 point de dommage. Il faut compter environ 5 minutes pour un tatouage de 5cm sur 5cm.
Réussite critique: L'effet est saisissant et le Prestige du personnage augmente d'un point. Le tatouage est célèbre parmi tous ceux qui apprécient cet art difficile.
Echec critique: Le personnage tatoué est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du personnage. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Sekeker (Chirurgie primitive)
Cette compétence permet au personnage qui la possède de pratiquer de petites opérations primitives dont les deux principaux buts sont la création des guerrières Sekekers (ablation des seins et affibulation) et l'avilissement des prisonniers (lobotomie, castration). Ces opérations sont évidemment réalisées sans anesthésie.
Réussite critique: L'opération est réussie et, fait exceptionnel, sans aucune douleur pour le patient.
Echec critique: Le personnage opéré est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du chirurgien. Il subit 4d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Thunk (Cicatrices rituelles)
Cette compétence permet au personnage de réaliser de superbes cicatrices rituelles sur son corps ou sur celui d'un patient volontaire (ou qui n'a aucun moyen de se défendre). Ces cicatrices doivent être réalisées sans anesthésie et la douleur procurée par l'opération fait partie de la cérémonie.
Réussite critique: Le résultat est tellement saisissant et douloureux que le Prestige du personnage ainsi marqué augmente d'un point. Son pourcentage de Commandement augmente de 5% mais uniquement lorsqu'il s'agit de donner des ordres à des Thunks.
Echec critique: Le personnage traité est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du personnage. Il subit 1d10+2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Vorozion (Maçonnerie et ferronnerie)
Cette compétence permet au personnage de concevoir et de réaliser de grands travaux de maçonnerie et de métallurgie. Cela inclut les maisons, les édifices défensifs (château, etc...), les routes, les armures, les armes et les ponts. Un jet de dés sera nécessaire par édifice, arme, armure ou tronçon de route.
Réussite critique: L'édifice construit est très bien conçu et peut être considéré comme étant deux fois plus solide qu'un autre construit dans les mêmes conditions et avec les mêmes matériaux. L'arme construite est très solide (Solidité +5). L'armure est particulièrement bien conçue (Protection +1).
Echec critique: L'édifice construit est très instable et s'écroulera à la première attaque ou à la première grosse intempérie. L'arme est très fragile (solidité -5, minimum 1). L'armure est très mal conçue (Protection -1).

Astronomie

Sur Tanæphis, les trois lunes affectent réellement le comportement des individus qui y vivent. Prévoir la position des lunes dans le ciel permet de connaître plus ou moins efficacement la façon dont elles vont affecter les êtres vivants de la planète. Un chapitre entier est consacré à cette particularité du monde de Bloodlust©. Un jet de dés sera nécessaire pour chaque semaine de prévision.
Caractéristique utilisée: Perception.
Réussite critique: Le personnage connait exactement les effets des trois lunes sur le comportement des êtres humains et des animaux pour le mois à venir.
Echec critique: Le personnage se plante totalement et obtient des résultats complètement faux (au choix du maître de jeu).

Commandement

Cette compétence correspond à la façon dont le personnage réussit à se faire respecter dans un milieu militaire. C'est une compétence très importante si le personnage est le leader d'un groupe de combattants. Cette compétence est presque inutile si le personnage ne possède pas au moins un niveau correct dans les compétences de Stratégie et de Tactique.
Caractéristique utilisée: Force.
Réussite critique: Les ordres sont respectés à la lettre et les désirs de Réputation et de Prestige des hommes sont majorés d'un point chacun pour une journée, les incitant à combattre encore plus vaillamment.

Echec critique: Le personnage se ridiculise totalement. Les hommes n'ont plus aucune confiance en lui et ce même s'il est leur supérieur direct. Il ne peut plus assumer le commandement de son unité avant au moins une semaine. S'il utilise la force brutale pour se faire respecter, il risque d'être attaqué physiquement par ses hommes ou être, à plus ou moins longue échéance, victime d'une mutinerie.

Connaissance

Cette compétence permet d'être initié à une certaine forme de connaissance possédée par le peuple dont fait partie le personnage. La liste ci-dessous vous indique le type exact de connaissance possédé par les différentes peuplades.
Caractéristique utilisée: Volonté.

Connaissance Batranoban (Culture des épices)
Ce type de connaissance spécifique permet au personnage de faire pousser des épices "magiques" dans tout lieu approprié, de savoir comment les récolter, de les traiter pour qu'elles soient utilisables et de connaître leurs effets exacts (dosage, effets secondaires). Faire pousser des épices nécessitera trois jets de dés (un pour trouver un endroit adéquat, un pour la plantation et l'entretien et un pour la récolte).
Réussite critique: Le personnage réussit totalement ce qu'il était en train de faire. Ses récoltes sont deux fois plus abondantes que prévu, l'épice en question a un effet très puissant sans effet secondaire grave, etc...
Echec critique: Le personnage ne réussit qu'à faire pousser des épices impropres à la consommation et ceci sans s'en apercevoir. Les effets normaux de l'épice sont absents et les effets secondaires démultipliés. Le résultat final peut être très dangereux, voire mortel.

Connaissance Derigion (Histoire ancienne)
Le personnage qui possède cette compétence connait de nombreuses légendes et faits historiques concernant les mille ans qui ont précédé sa naissance. Bien que cette compétence soit plutôt générale, elle est tout de même centrée sur la civilisation Derigion.
Réussite critique: Le personnage connait absolument tout sur le sujet en question. S'il s'agit d'une légende ou d'un fait historique qui n'a pas trait à la civilisation Derigion, cette connaissance sera un peu moins poussée mais largement supérieure à celle d'un indigène du cru.
Echec critique: Le personnage se plante complètement et raconte n'importe quoi. Toute personne possédant cette même compétence se rendra tout de suite compte du problème et pourra tenter de faire revenir le personnage à la raison (bien que ce dernier soit absolument sûr de ce qu'il raconte).

Connaissance Gadhar (Survie en milieu hostile chaud)
Cette compétence permet aux Gadhars (et aux autres personnages la possédant) de survivre dans un milieu de jungle. Elle permet d'éviter de s'asseoir sur une fourmilière, de déranger un serpent venimeux, de connaître les baies mangeables et celles qui sont empoisonnées. Il faut compter un jet de Connaissance Gadhar par jour passé dans un tel milieu.
Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, eau, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard.
Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un serpent ou un insecte, faire une mauvaise chute, etc... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Piorad (Géographie)
Cette compétence spécifique aux Piorads leur permet de toujours retrouver la route de leur village ou de leur ville. Elle leur permet aussi de connaître les endroits habités et de s'orienter vers tel ou tel endroit. Bien que cette compétence soit générale, elle concerne surtout la moitié nord du continent (leurs territoires et ceux qu'ils pillent le plus fréquemment). Un jet de dé est nécessaire par jour de route (que ce soit à cheval ou à pied).
Réussite critique: Le personnage arrive à se diriger presque intuitivement et évite tous les pièges dans lesquels il aurait pu tomber. De plus, son sens de l'orientation lui permet de couvrir 25% de trajet en plus durant cette journée.
Echec critique: Le personnage se perd complètement ou tombe dans un piège. Le trajet parcouru pour la journée est diminué de 75%.

Connaissance Sekeker (Climat et précipitations)
Etant un peuple nomade par excellence, les Sekekers ont développé un type de connaissance très spécial qui leur permet de ne jamais se retrouver à l'extérieur en cas d'intempéries. La météorologie et les saisons n'ont pas de secrets pour elles. Un jet de dé est nécessaire par jour de prévision (les Sekekers ne peuvent prévoir le temps qu'une journée à l'avance et encore, seulement en cas de jet réussi).
Réussite critique: Le personnage est particulièrement doué et prévoit le temps pour la semaine à venir sans aucun risque d'échec. Il ne prévoira évidemment pas les intempéries causées par des moyens magiques.
Echec critique: Le personnage se vautre complètement et obtient des résultats totalement faux (il risque de se retrouver mouillé, gelé ou enneigé en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire).

Connaissance Thunk (Survie en milieu hostile froid)
Cette compétence permet aux Thunks (et aux autres personnages la possédant) de survivre dans un milieu arctique (ou pré-arctique). Elle permet d'éviter d'être pris dans une tempête, de déranger une créature dangereuse, de connaître les poissons mangeables et ceux qui sont empoisonnés. Il faut compter un jet de Connaissance Thunk par jour passé dans un tel milieu.
Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, couvertures, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard.
Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un poisson coriace, faire une mauvaise chute, etc... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Vorozion (Gouvernement non-militariste)
Cette compétence permet d'appréhender et d'utiliser le mieux possible un gouvernement qui n'est pas uniquement basé sur les grades militaires ou sur la loi du plus fort. Elle est primordiale pour faire triompher son bon droit en territoire Vorozion et permet aussi d'éviter toutes les tracasseries administratives dont peuvent être victimes les citoyens Vorozions (ainsi que ceux qui séjournent sur leur territoire).
Réussite critique: Le personnage réussit à se sortir d'un mauvais pas en exposant brièvement les vertus de l'article xx page yy. Il est tellement convaincant que l'empêcheur de tourner en rond ne l'ennuie pas plus longtemps.
Echec critique: Le personnage se vautre totalement et se jette lui même dans un piège juridique dont il expose les préceptes. Le résultat final est l'emprisonnement (au mieux) ou la peine de mort (au pire).

Course

Cette compétence est utilisée pour connaître la vitesse à laquelle un personnage peut courir ainsi que la durée de ladite course. Bien que ce soit la Rapidité qui gouverne la vitesse pure du personnage, cette compétence prévoit un déplacement sur une plus longue distance qui dépend plutôt de l'Endurance. On peut donc estimer qu'un personnage ayant une Rapidité importante démarrera très rapidement mais qu'au bout d'un moment (quelques minutes) le personnage endurant aura fait la différence.
Caractéristique utilisée: Endurance.
Réussite critique: Le personnage trouve un second souffle et cloue sur place son adversaire (ou le rattrape s'il était le poursuivant) et ce quelque soit le jet obtenu par ce dernier.
Echec critique: Le personnage chute lamentablement et subit même 1d6-2 points de dommages (l'armure ne compte pas). Inutile de dire que la course n'est plus qu'un mauvais souvenir et que la chute lui fait perdre tout espoir de fuite (ou de victoire s'il s'agissait d'une course amicale).

Discrétion

Cette compétence correspond à la fois au déplacement silencieux, à la dissimulation dans l'ombre et au simple fait de suivre discrètement quelqu'un, que ce soit en milieu naturel ou en ville. Un jet de dé est nécessaire par 10 minutes de dissimulation.
Caractéristique utilisée: Agilité.



Réussite critique: Le personnage est presque réellement invisible et ce pour une durée d'au moins dix minutes (à moins qu'il ne se permette une action beaucoup moins silencieuse, comme par exemple d'attaquer au contact en poussant un cri de guerre).
Echec critique: Le personnage fait beaucoup de bruit et n'obtient pas du tout l'effet escompté. Il est découvert par tous ceux qu'il voulait surprendre et se retrouve vraiment comme un con (et le mot est faible!).

Equitation

Cette compétence permet de se déplacer et d'agir (surtout de combattre en fait) sur un cheval. Attention: Certaines peuplades n'utilisent pas de chevaux et l'équitation correspond alors à l'utilisation d'un autre animal. Les Derigions montent principalement des mules, les Thunks des poneys et les Piorads de terribles chevaux de guerre carnivores appelés "Chagars". Combattre à cheval est relativement aisé pour un personnage possédant un haut pourcentage d'Equitation, pour les autres, je vous conseille de consulter le chapitre "Combat" où un paragraphe est consacré à ce type de combat spécial.
Caractéristique utilisée: Agilité.
Réussite critique: Le personnage fait totalement corps avec son animal et est capable de nombreuses prouesses extraordinaires (au moins pour la minute qui suit le jet critique). Il peut par la même occasion ressentir l'état physique (nombre de points de vie perdus, maladies, parasites, etc...) et mental (peur, rage, etc...) de l'animal.
Echec critique: Le personnage fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. Passé cette première attaque, l'animal tentera de fuir à moins que le personnage ne réussisse un second jet d'Equitation.

Lire et écrire

Quatre peuplades de Tanæphis possèdent un langage écrit. Ce sont les Vorozions, les Piorads, les Batranobans et les Derigions. Aussi, seuls ces quatre peuples peuvent posséder cette compétence (au moins à la création du personnage). Cette compétence correspond alors à la faculté de lecture et d'écriture de la langue de la race dont le joueur fait partie. Même experts dans ce type de compétence, l'écriture reste un art très difficile pour les personnages de Bloodlust©, un jet de dé sera donc nécessaire pour chaque page lue.
Caractéristique utilisée: Volonté.
Réussite critique: Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments qu'il veut faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.
Echec critique: Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Marchandage

Cette compétence correspond au baratin et au bagou possédé par le personnage. Elle permet de se sortir sans violence de bien des mauvais pas et permet aussi, comme son nom l'indique, de bénéficier de réductions de prix dans les magasins (en moyenne 10 à 20% de réduction).
Caractéristique utilisée: Perception.
Réussite critique: Le personnage est particulièrement apprécié par son interlocuteur. Il bénéficie d'une remise de 50% (lors des tractations commerciales) sur les prix proposés ou (dans le cas d'autres types de discussion) réussit à mettre de son coté son opposant verbal.
Echec critique: Les quelques mots prononcés par le personnage sont très mal pris et il passe pour le roi des salauds (ou des cons). Dans les deux cas, le résultat est le même: Un refus franc et massif de son interlocuteur et même, si cet adversaire est vraiment de mauvaise humeur, le passage à un autre type de dialogue: Le combat.

Médecine

Cette compétence correspond à l'utilisation des moyens du bord pour tenter de guérir des blessures provoquées par des armes, des animaux ou par accident. Elle permet aussi de réduire sensiblement les effets du poison ou d'une maladie. Un jet de dé sera nécessaire par traitement.
Caractéristique utilisée: Volonté.
Réussite critique: Le personnage est très habile et réussit l'opération tentée avec brio (avec qui?). Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Effets des dommages".
Echec critique: Le personnage est très maladroit et charcute le patient d'une façon que ne dénigrerait pas Mengele. Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Effets des dommages".

Nage

Compétence rare parmi les personnages de Bloodlust©, la nage permet tout simplement de se déplacer sur et dans l'eau à moindre effort. Seuls les Alwegs, Derigions, Hysnatons et Sekekers disposent d'un pourcentage de base de nage à la création du personnage. Cette compétence est loin d'être simple à maîtriser et tout personnage qui se retrouve à l'eau devra réussir un jet de Nage toutes les minutes simplement pour rester à la surface tout en se déplaçant dans le sens voulu.
Caractéristique utilisée: Endurance.
Réussite critique: Le personnage se sent comme un poisson dans l'eau et peut y agir à son gré (pas de malus) pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 50% pour le même laps de temps.
Echec critique: Le personnage se débat quelques instants (4 tours) puis coule à pic. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) tous les tours tant qu'il ne refait pas surface. Cette manoeuvre est possible en réussissant un jet de Nage (un essai tous les tours).

Repérage

Cette compétence correspond à l'utilisation de ses cinq sens dans le but de repérer quelque chose. Elle permet aussi d'éviter d'être surpris dans une situation de combat.
Caractéristique utilisée: Perception.
Réussite critique: Le personnage est au courant de tout ce qui se passe autour de lui et qui devrait lui être normalement caché. Il peut même, en s'aidant des sons et des déplacements d'air, repérer une créature ou un personnage invisible.
Echec critique: Le personnage se chope une grosse hallucination qui lui fait prendre sa vessie pour une lanterne (ou bien pire encore). Zéro pointé sur toute la ligne!

Séduction

Cette compétence permet de séduire un personnage du sexe opposé dans le but de se voir accorder un service ou un bien particulier. Elle peut être utilisée en même temps que le marchandage pour s'assurer une réussite plus rapide. Un seul jet pourra être tenté par "victime" et par heure.
Caractéristique utilisée: Force (Agilité pour les femmes non-Sekekers).
Réussite critique: Votre partenaire tombe amoureux de vous. Il est prêt à tout (presque tout) pour vous faire plaisir. La durée de cet "amour" ne dépend que de vous et de la façon dont vous allez le traiter. A vous de savoir si le jeu en vaut la chandelle.
Echec critique: Votre partenaire vous hait, vous méprise ou vous vomit (au figuré). Il ne pense qu'à une chose: Prendre le large. Si vous insistez un peu trop, il risquera même de tenter de vous le faire comprendre d'une façon un peu plus musclée (Bloodlust© n'est pas vraiment un jeu pour les romantiques).

Stratégie

Cette compétence permet de prévoir les actions des troupes ennemies et de commander une armée de plus de vingt hommes. Un bon stratège doit aussi posséder un fort pourcentage en Commandement s'il veut pouvoir faire appliquer ses judicieuses décisions à ses hommes. Un jet de Stratégie sera nécessaire par heure de combat.
Caractéristique utilisée: Volonté.
Réussite critique: Vous concevez une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes seront tout de suite d'accord avec vous.
Echec critique: Vous vous plantez totalement mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

Tactique

Cette compétence permet de prévoir les actions des troupes ennemies et de commander un groupe d'au plus vingt hommes. Un bon tacti-

cien doit aussi posséder un fort pourcentage en Commandement s'il veut pouvoir faire appliquer ses judicieuses décisions à ses hommes. Un jet de Tactique sera nécessaire par dix minutes de combat.
Caractéristique utilisée: Volonté.
Réussite critique: Vous concevez une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes seront tout de suite d'accord avec vous.
Echec critique: Vous vous plantez totalement mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

3) Pourcentages de base

Pour connaître le pourcentage possédé par tel ou tel personnage dans une compétence donnée il faut simplement consulter la table suivante et modifier la valeur inscrite selon les bonus éventuels des caractéristiques possédées par le personnage.

Lorsque, dans le tableau ci-dessus, le pourcentage indiqué est —%, le personnage ne possède pas du tout cette compétence même si ses caractéristiques lui accordent un bonus suffisant.

Comme vous avez du le remarquer, la description de chaque compétence est suivie du nom d'une caractéristique. C'est elle qui affecte directement le pourcentage possédé par le personnage.

La petite table ci-dessous vous permet d'apporter à chaque compétence la modification qui s'impose. Attention: Si le pourcentage de base descend en dessous de 5%, il est considéré comme égal à 5%. Il n'y a aucun maximum.

Pour ce qui est des personnages-joueurs, ils disposent d'un total de points supplémentaires à répartir dans les différentes compétences. Ils peuvent rajouter 40% aux compétences de combat et 80% aux compétences secondaires.

La répartition est entièrement libre mais toutes les compétences doivent être multiples de 5. Il est interdit, par exemple, de rajouter 3% dans une compétence et 7% dans une autre.

On peut imaginer que certains PNJs importants disposeront eux aussi de points à rajouter. Ces points devront être déterminés à l'aide de la table suivante:

	Compétences de combat	Compétences Secondaires
Guerrier vétéran	10%	20%
Elite	20%	40%
Chef de guerre	30%	60%
Porteur d'arme	40%	80%

Exemple: Karl, notre sympathique guerrier Piorad dispose d'un total de 40% à rajouter dans ses compétences de combat et de 80% à rajouter dans ses compétences secondaires. De plus, certaines de ses caractéristiques modifient très sensiblement quelques compétences:

	Valeur	*Modificateur*
Force	*17*	*+15%*
Endurance	*13*	*+5%*
Agilité	*9*	*-*
Rapidité	*9*	*-*
Perception	*9*	*-*
Volonté	*13*	*+5%*

	Base	*Bonus*	*Modif.*	*Total*
Attaque brutale	*20%*	*+15%*	*+25%*	*60%*
Attaque normale	*15%*	*-*	*-*	*15%*
Attaque rapide	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Esquive	*10%*	*-*	*-*	*10%*
Feinte	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Parade	*20%*	*-*	*+15%*	*35%*
Tir	*5%*	*-*	*-*	*5%*

	Base	*Bonus*	*Modif.*	*Total*
Acrobatie	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Artisanat	*5%*	*-*	*+15%*	*20%*
Astronomie	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Commandement	*25%*	*+15%*	*+10%*	*50%*
Connaissance	*5%*	*+5%*	*-*	*10%*
Course	*5%*	*+5%*	*-*	*10%*
Discrétion	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Equitation	*25%*	*-*	*+35%*	*60%*
Lire et écrire	*10%*	*+5%*	*-*	*15%*
Marchandage	*5%*	*-*	*-*	*5%*
Médecine	*5%*	*+5%*	*-*	*10%*
Repérage	*10%*	*-*	*+10%*	*20%*
Séduction	*10%*	*+15%*	*-*	*25%*
Stratégie	*20%*	*+5%*	*-*	*25%*
Tactique	*20%*	*+5%*	*+10%*	*35%*

	Alwegs	Batranobans	Derigions	Gadhars	Hysnatons	Piorads	Sekekers	Thunks	Vorozions
Attaque brutale	10%	5%	5%	20%	10%	20%	5%	10%	5%
Attaque normale	10%	10%	20%	5%	15%	15%	15%	10%	15%
Attaque rapide	10%	15%	5%	20%	10%	5%	15%	10%	10%
Esquive	20%	15%	5%	20%	10%	10%	15%	20%	10%
Feinte	10%	15%	5%	5%	10%	5%	10%	5%	15%
Parade	10%	10%	20%	5%	15%	20%	10%	5%	15%
Tir	10%	10%	20%	5%	10%	5%	10%	20%	10%

	Alwegs	Batranobans	Derigions	Gadhars	Hysnatons	Piorads	Sekekers	Thunks	Vorozions
Acrobatie	10%	5%	5%	20%	20%	5%	15%	10%	5%
Artisanat	—%	10%	10%	10%	—%	5%	5%	10%	10%
Astronomie	10%	20%	10%	5%	10%	5%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	15%	10%	10%	25%	10%	10%	10%
Connaissance	—%	10%	20%	10%	—%	5%	10%	10%	15%
Course	15%	5%	5%	15%	10%	5%	15%	5%	5%
Discrétion	30%	10%	5%	20%	20%	5%	15%	15%	5%
Equitation	5%	10%	15%	—%	10%	25%	10%	25%	10%
Lire et écrire	—%	5%	20%	—%	—%	10%	—%	—%	20%
Marchandage	10%	20%	10%	5%	10%	5%	5%	10%	15%
Médecine	5%	15%	10%	10%	10%	5%	15%	10%	15%
Nage	10%	—%	—%	—%	10%	—%	10%	—%	—%
Repérage	30%	10%	5%	20%	20%	15%	10%	15%	5%
Séduction	10%	10%	20%	5%	10%	10%	5%	10%	15%
Stratégie	10%	10%	5%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Tactique	5%	10%	5%	20%	10%	20%	15%	10%	10%

Caractéristique	1-2	3-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	25-26
Modificateur	-20%	-15%	-10%	-5%	+00%	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%	Etc...

C) Détermination des caractéristiques secondaires

Pour simplifier le jeu, certains calculs doivent être réalisés et quelques caractéristiques secondaires calculées. Elles sont au nombre de 4: Les points de vie, les désirs, le contrôle et le prestige.

1) Les points de vie

Les points de vie d'un personnage sont calculés en multipliant l'Endurance du personnage par 2.

2) Les désirs

Chaque peuple du monde de Bloodlust© est, par sa culture ou ses coutumes, attiré par des désirs plus ou moins forts. La table ci-dessous vous indiquera la valeur de chaque désir (exprimé de 1= Faible à 10= Fort). Si le personnage possède une valeur très basse, il ne sera pas du tout intéressé par ce type de désir. Si le personnage possède une valeur très haute, il sera irrésistiblement attiré vers ce type de désir. Tant que cette valeur ne dépasse pas 10 ou ne descend pas en dessous de 0, le joueur (ou le maître de jeu qui incarne le personnage) est libre d'utiliser les désirs comme une aide à son "role-playing". Au delà de ces limites, c'est le personnage qui est contrôlé par ses désirs et qui ne réagit plus tout à fait comme le souhaiterait celui qui le dirige. Les désirs sont au nombre de cinq:

Prestige

(Valeur haute): Le personnage souhaite être le plus connu possible (que ce soit en bien ou en mal, par la guerre ou par la diplomatie) et compte bien un jour diriger un clan, une tribu ou même un peuple entier. Une caractéristique secondaire est spécialement utilisée pour quantifier le prestige. Un tel personnage prendra donc bien soin de tenter et de réussir toutes les actions qui peuvent lui en faire gagner. Il sera considéré comme quelqu'un de courageux par tous ceux qui le connaissent (et qui seront de plus en plus nombreux au fur et à mesure que son prestige augmentera). Les armes magiques possèdent souvent un désir de prestige très important.

(Valeur faible): Le personnage désire absolument rester le plus discret possible et ne veut jamais donner d'ordres ou obtenir un poste à responsabilité. Une caractéristique secondaire est spécialement utilisée pour quantifier le prestige. Un tel personnage prendra donc bien soin de ne pas agir dans un sens qui pourrait lui en faire gagner. Il sera donc le plus souvent considéré comme un lâche (ou comme un polac par extension).

Richesse

(Valeur haute): Le personnage a pour seul but d'amasser le plus de richesses possibles, que ce soit sous la forme de bijoux, de pièces, d'esclaves ou d'armes précieuses. Il fera tout pour en gagner même si cela signifie prendre des risques. Il sera considéré comme cupide par ceux qui le connaissent et même souvent comme avare s'il pousse le vice jusqu'à ne rien dépenser de ce qu'il gagne.

(Valeur basse): Les biens matériels n'intéressent pas du tout le personnage, il se sépare même rapidement de tout ce qu'il peut acquérir. Cela ne signifie pas qu'il jette l'argent par les fenêtres. Au contraire, il passe sa vie à dépenser le plus vite possible ce qu'il gagne. Il est donc souvent apprécié par ses camarades et on le considère souvent comme un bon vivant et comme quelqu'un de généreux.

Sexe

(Valeur haute): Le personnage a une passion dévorante pour le sexe sous toutes ses formes et est prêt à tout pour aller toujours plus loin dans sa recherche du plaisir, y compris découvrir de nouvelles formes de perversions sexuelles. Il sera le plus souvent de très bonne compagnie avec les membres du sexe opposé même si son but final n'est en tout et pour tout que l'acte sexuel physique. Il ne s'attache que très peu à ses rencontres passagères à moins que ces dernières acceptent de ne pas être les seules sur le "coup". Un porteur d'arme qui possède un désir de sexe assez haut aura sûrement un amant (ou une amante) dans chaque grande ville.

(Valeur basse): Le sexe dégoûte le personnage au plus haut point et le pousse même, le plus souvent, à détester les membres du sexe opposé. Il est taciturne, solitaire et le plus souvent très rustre. Certains de ces personnages sont cependant très sympathiques avec les membres du sexe opposé s'il les considèrent comme leurs égaux. Ils détesteront de toute façon ceux qui font du sexe leur métier ou leur raison de vivre (comme ceux ayant un désir de sexe assez élevé).

Violence

(Valeur haute): Le personnage ne se sent bien que lorsqu'il est sur un champ de bataille ou lorsqu'il massacre des innocents et tient absolument à mourir au combat. Son seul plaisir est de voir le sang couler (même si c'est le sien). Il adore la torture et le combat sous toutes ses formes. Il est le plus souvent mercenaire ou gladiateur dans les arènes de Pôle. Ses compagnons d'armes doivent se méfier en permanence de ses sales manies car il se peut bien qu'ils fassent un jour partie de ses victimes. Le personnage est très proche du tueur psychopathe des films de seconde zone. Une haute valeur de Sexe et de Violence transformera rapidement un personnage sain d'esprit en un maniaque sexuel.

(Valeur basse): Le personnage est pacifiste et se refuse à toute forme de violence sauf lorsque sa vie est en danger. Verser le sang le dégoûte au plus haut point. Il préférera toujours la communication à la violence et la discussion au combat. Un porteur d'arme ayant un désir de violence à ce niveau sera très mal dans sa peau, les armes magiques ne possédant que très rarement les mêmes goûts que lui.

Réputation

(Valeur haute): Le personnage veut par dessus tout être craint de tous ses adversaires et veut que de nombreux jeunes guerriers viennent le défier et meurent sous ses coups. Il ne supporte pas que quelqu'un soit plus connu que lui et attaquera souvent tout guerrier qui se présente devant lui et qui possède un prestige plus important. Alors qu'un personnage ayant un haut prestige sera aimé de tous (ou au moins envié), un personnage ayant une haute réputation sera craint par tous ceux qui croiseront son chemin.

(Valeur faible): Le personnage est timide, réservé et ne demande qu'à communiquer pacifiquement avec tous les humains qu'il rencontre. Il préférera de loin passer inaperçu où qu'il se trouve même s'il est sûr que cette conduite risque de déplaire à son arme magique (s'il est porteur). Le personnage pourra être considéré comme un lâche, voire un hypocrite (voire même un polac!).

Les personnages-joueurs peuvent faire varier chacune de ces valeur d'un ou deux points en plus ou en moins.

	Alwegs	Batranobans	Derigions	Gadhars	Hysnatons	Piorads	Sekekers	Thunks	Vorozions
Prestige	4	7	6	5	4	7	6	5	5
Richesse	6	7	8	3	5	7	3	8	5
Sexe	6	7	8	5	5	7	2	5	5
Violence	5	4	3	7	4	7	7	7	5
Réputation	4	4	3	7	6	7	8	5	5



3) Le contrôle

Réussir à dominer une arme magique n'est pas de tout repos. La valeur de base du contrôle est égale à la Volonté du personnage x5. Elle est exprimée sous forme de pourcentage.

4) Le prestige

Avant même de posséder une arme magique (qui fait passer n'importe quel être humain pour un demi-dieu), votre personnage peut être connu dans sa tribu en tant que guerrier farouche ou expert dans telle ou telle compétence.

Votre prestige de base dépend donc principalement de vos compétences et de vos désirs. Aidez-vous de ce petit tableau pour calculer votre prestige:

Variable	Prestige
Par compétence de combat comprise entre 50% et 75%	+2
Par compétence de combat supérieure ou égale à 75%	+5
Par compétence secondaire supérieure ou égale à 75%	+1
Par désir supérieur ou égal à 8	+1
Par désir inférieur ou égal à 3	+1

Toutes les valeurs indiquées ci-dessus ne tiennent en aucun cas compte des bonus ou modificateurs éventuels accordés par l'arme possédée par le personnage.

Exemple: Il faut désormais calculer les valeurs des caractéristiques secondaires de notre personnage:

Points de vie: Endurance fois 2 = 26
Désirs:
- Prestige: 7 (+2) = 9
- Richesse: 7 (-) = 7
- Sexe: 7 (-1) = 6
- Violence: 5 (-2) = 3
- Réputation: 7 (+2) = 9
Contrôle: Volonté fois 5 = 65%
Prestige: 2 (Attaque brutale) +1 (Prestige) +1 (Violence) +1 (Réputation) = 5

D) Quelques petites précisions

Vous connaissez maintenant un peu mieux votre personnage. Il vous reste néanmoins quelques autres paramètres à définir, tels que son âge, son poids, sa taille, sa couleur de cheveux et d'yeux ainsi que son équipement de départ (à part son arme qui reste l'objet qu'il privilégie le plus et dont la création fera l'objet d'un prochain chapitre).

1) Paramètres physiques

Le poids d'un personnage dépend de son Endurance. La taille d'un personnage dépend de sa Force. La couleur des yeux et des cheveux d'un personnage dépendent de sa race et du choix du joueur.

Bien que les tables ci-dessous vous donnent quelques conseils quant au physique de votre alter-ego, il est inutile de vous sentir limité par ceux-ci. On peut très bien imaginer un personnage fort et petit ou endurant et maigre, sans parler de Piorads aux cheveux noirs crépus... Quoique là...

Force	Taille (minimum/maximum)
1-2	1m45/1m65
3-4	1m50/1m70
5-6	1m55/1m75
7-8	1m60/1m80
9-12	1m65/1m85
13-14	1m70/1m90
15-16	1m75/1m95
17-18	1m80/2m00
19-20	1m85/2m05

Pour les personnages féminins (y compris les Sekekers): -10 cm.

Endurance	Poids (minimum/maximum)
1-2	40kgs/60kgs
3-4	45kgs/65kgs
5-6	50kgs/70kgs
7-8	60kgs/80kgs
9-12	70kgs/90kgs
13-14	80kgs/100kgs
15-16	90kgs/110kgs
17-18	100kgs/120kgs
19-20	110kgs/130kgs

Pour les personnages féminins (y compris les Sekekers): -10kgs.

Race	Yeux	Cheveux
Alweg	Variables	Variables
Batranoban	Bruns, Noirs, bleus	Noirs
Derigion	Bleus, Verts	Châtains, Bruns
Gadhar	Bruns, verts	Noirs
Hysnaton	Variables	Variable
Piorad	Verts, Rouges	Blonds, Roux
Sekeker	Verts, Bleus, Bruns	Blonds, Bruns
Thunk	Bruns, Noirs	Noirs
Vorozion	Bruns, Noirs	Bruns, Châtains

Exemple: Notre personnage Piorad possède les paramètres physiques suivants:

Age: 18 ans
Poids: 90 kgs
Taille: 1m90
Couleur des cheveux: Blonds
Couleur des yeux: Verts

2) Equipement

A part l'arme magique qui reste l'objet le plus important d'un personnage de Bloodlust©, il est possible et même probable que les personnages disposent d'une armure, d'une monture et d'une arme annexe. Les quelques tables ci-dessous vous permettront, à l'aide de trois jets de dés consécutifs, de connaître l'équipement possédé par le personnage.

Détermination de la monture

Race	01-25	26-50	51-75	76-00
Alweg	Aucun	Aucun	Aucun	Cheval
Batranoban	Aucun	Aucun	Cheval	Cheval
Derigion	Aucun	Mule	Mule	Mule
Gadhar	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Hysnaton	Aucun	Aucun	Cheval	Cheval
Piorad	Cheval	Chagar	Chagar	Chagar
Sekeker	Aucun	Aucun	Cheval	Cheval
Thunk	Cheval	Poney	Poney	Poney
Vorozion	Aucun	Aucun	Cheval	Cheval

Détermination de l'armure

Race	01-25	26-75	76-00
Alweg	Cuir	Cuir clouté	Cotte mailles
Batranoban	Cuir clouté	Cotte mailles	Cotte mailles
Derigion	Cotte mailles	Mailles+plaques	Demi-plaques
Gadhar	Aucun	Aucun	Cuir
Hysnaton	Cuir	Cuir clouté	Cotte mailles
Piorad	Fourrures	Cuir clouté	Cotte mailles
Sekeker	Aucune	Cuir	Cuir clouté
Thunk	Aucune	Fourrures	Cuir
Vorozion	Mailles+plaques	Demi-plaques	Complète

Détermination de l'arme secondaire

Race	01-25	26-75	76-00
Alweg	Aucune	Targe	Bouclier
Batranoban	Aucune	Poignard	Main gauche
Derigion	Aucune	Aucune	Fleuret
Gadhar	Bouclier	Javelot (1)	Javelot (5)
Hysnaton	Aucune	Poignard	Bouclier
Piorad	Aucune	Aucune	Pavois
Sekeker	Aucune	Fronde	Arc
Thunk	Arc court	Arc court	Arc court
Vorozion	Aucune	Pavois	Arbalète

Exemple: Notre personnage Piorad possède de l'équipement suivant:

Monture: (28) = Chagar
Armure: (71) = Cuir clouté
Arme secondaire: (21) = Aucune

Il ne faut pas oublier qu'à cet équipement de base va venir s'ajouter son arme qui est et qui restera son plus grand bien. Pour bien cadrer avec le personnage, nous choisissons une hache à deux mains

(suite dans le chapitre sur la création des Dieux incarnés...)

3) Particularités des personnages Hysnatons

Les personnages Hysnatons sont, comme il a déjà été dit dans d'autres chapitres, les descendants des races non-humaines maintenant disparues du monde de Tanæphis. La petite table ci-dessous vous permettra de connaître (en lançant les dés deux fois de suite, histoire de donner un petit cachet au personnage) ce que ses ancêtres lui ont laissé comme héritage et qui a fait de lui un Hysnaton.

d%	Particularité	Note(s)
01-04	Oreilles pointues	-
05-08	Visage fin	-
09-12	Grands yeux	Repérage +5%
13-16	Pilosité corporelle importante	-
17-20	Pilosité corporelle inexistante	-
21-24	Taille +10cm	-
25-28	Taille +20cm	Force +1**
29-32	Taille +30cm	Force +2**
33-36	Taille -10cm	-
37-40	Taille -20cm	Force -1
41-44	Canines très développées	*
45-48	Mâchoire très développée	*
49-52	Yeux verts vifs	-
53-56	Yeux blancs (sans pupille)	Prestige +1
57-60	Yeux rouges vifs	-
61-64	Peau légèrement verdâtre	Prestige +1
65-68	Peau cadavérique	Prestige +1
69-72	Peau blanchâtre	-
73-76	Corps très fin	Endurance -1
77-80	Quatre doigts	-
81-84	Six doigts	-
85-88	Poids +20kgs	Endurance +1**
89-92	Poids +40kgs	Endurance +2**, Rapidité -1
93-96	Poids -10kgs	-
97-00	Poids -20kgs	Endurance -1

*: Permet de causer, lors d'une attaque brutale, normale ou rapide, des dommages avec la bouche comme seule et unique arme (Initiative: -2, Dommages: D). Si le personnage possède à la fois une mâchoire et des canines développées, les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite (Total: E).

**: Cette augmentation peut porter une caractéristique au delà du maximum autorisé (20).

4) Troupes d'élite

Bien que les personnages créés par les joueurs soient normalement des porteurs d'arme débutants, il est possible que l'un d'eux appartienne déjà à une unité combattante d'élite de son peuple (dans ce cas, on estime que le personnage quitte l'unité en question pour suivre son arme dès le début de la partie).

Bien qu'il soit un ancien membre de cette unité, il en garde tout de même quelques souvenirs, un certain prestige et quelques capacités spéciales qui font de lui un personnage hors du commun. Vous trouverez donc ci-dessous les compétences et caractéristiques que votre personnage devra posséder pour accéder à ce rang envié entre tous.

Attention: Appartenir à une unité d'élite n'apporte pas que des avantages: Il est très difficile, par exemple, de passer inaperçu dans une foule si on a des yeux rouges vifs !

Chrysalides

Description: Uniquement formées des plus valeureuses et jolies Sekekers (elles ne sont pas opérées) de chaque tribu, ces unités forment l'élite de cette race. Elles sont aussi (et même plus) folles que leurs consoeurs en combat et leur "look" angélique a un effet désastreux sur le moral des troupes ennemies qu'elles rencontrent. Elles sont normalement armées de deux épées (dont une utilisée pour parer) et sont vêtues d'armures de cuir ouvragées qui ne cachent rien de leurs appâts.

Race: Obligatoirement Sekeker. Les personnages qui ont appartenu à de telles unités ne subissent pas les mêmes défigurations que leurs consoeurs mais gardent tout de même une haine certaine envers les membres du sexe opposé.

Caractéristiques requises: Agilité 16, Rapidité 14.

Compétences requises: Attaque normale 50%, Discrétion 60%, Acrobatie 60%.

Prestige: Tout personnage ayant appartenu à une unité de Chrysalides voit son prestige augmenter de 10 points.

Bonus: Les chrysalides calculent leur pourcentage de Séduction à l'aide de la caractéristique d'Agilité (et non de Force comme leurs consoeurs).

Yeux de braise

Description: Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont armés de haches de combat, de pavois et sont vêtus de cottes de mailles. Leurs montures sont couvertes de plaques de cuir. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

Race: Obligatoirement Piorad. Le personnage devra en outre posséder des yeux rouges. Un Piorad ne peut pas avoir des yeux rouges sans avoir fait partie des Yeux de braise).

Caractéristiques requises: Force 16, Endurance 14.

Compétences requises: Equitation 70%, Attaque brutale 70%.

Prestige: Tout personnage ayant appartenu à une unité d'Yeux de braise voit son prestige augmenter de 15 points.

Bonus: Un Piorad aux yeux rouges reçoit un bonus de 10% en marchandage et de 20% en commandement (mais uniquement si ces compétences sont utilisées sur des Piorads).

Scories

Description: Ces unités sont uniquement composées d'Hysnatons rendus particulièrement laids par leur ascendance. Les Scories ont presque tous la peau mate voire carrément verte et plus de 50% sont munis de larges dents jaunies. Ils sont armés d'épées et n'ont aucune armure. Ils sont pour la plupart complètement fous et ne font jamais de prisonniers.

Race: Obligatoirement Hysnaton. Le personnage devra en outre posséder une particularité dont le numéro est compris en 41 et 68 (les plus horribles en fait).

Caractéristiques requises: Force 14, Perception 14.

Compétences requises: Repérage 50%, Attaque brutale 50%.

Prestige: Tout personnage ayant appartenu à une unité de Scories voit son prestige augmenter de 5 points.

Bonus: Les personnages issus de ce type d'unités sont très craints par les guerriers des autres races. Leur statut auprès des Hysnatons est un compromis entre la peur et l'admiration. Il accorde un bonus de 10% à la compétence de Commandement du personnage.

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)					
Endurance (EN)					
Agilité (AG)					
Rapidité (RA)					
Perception (PE)					
Volonté (VO)					

Description

Nom:
Race:
Taille:
Poids:
Couleur des yeux:
Couleur des cheveux:
Signes particuliers:

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO							
(2) Attaque normale	AG							
(3) Attaque rapide	RA							
(4) Feinte	PE							
(5) Parade	RA							
(6) Esquive	RA							
Tir	PE							

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG							
Artisanat	PE							
Astronomie	PE							
Commandement	FO							
Connaissance	VO							
Course	EN							
Discrétion	AG							
Equitation	AG							
Lire et écrire	VO							
Marchandage	PE							
Médecine	VO							
Nage	EN							
Repérage	PE							
Séduction	FO/AG							
Stratégie	VO							
Tactique	VO							

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige					
Richesse					
Sexe					
Violence					
Réputation					

Caractéristiques secondaires

Points de vie	
Contrôle	
Prestige	
Réputation	

Equipement

"Relik ! Derrière toi !"

L'albinos se retourna et esquiva la hache de bataille. Sa lame noire se précipita dans le ventre de l'Alweg et l'épée hurla tandis qu'elle absorbait la force vitale de l'homme. Celui-ci tomba comme une coquille vidée, mais d'autres montaient déjà à la charge.

"Tristenænerg, à moi !"

Le jeune Vorozion se débarrassa tant bien que mal de ses deux adversaires en plongeant son épée et sa dague respectivement dans l'oeil droit du premier et dans la gorge du second. Le temps de dégager ses armes, il accourut aux cotés de son compagnon et, dos à dos, ils attendirent leurs adversaires. Les Alwegs s'approchaient, méfiants, dans la sombre impasse.

***

Il était arrivé dans le petit village d'Heruyns, à l'aube d'un beau matin du onzième mois, si tant est que le onzième mois puisse générer de beaux matins. Les enfants avaient fui à son approche, courant chez leurs parents pour se cacher. Les adultes, eux étaient sortis, pour vite replonger dans la sécurité et l'obscurité de leur huttes en murmurant et en maudissant. On ne pouvait rien espérer de bon d'un Hysnaton. Surtout d'un Hysnaton pâle comme l'aube du matin, porteur d'une longue épée noire comme la nuit.

L'Hysnaton s'était dirigé, silencieux, vers la hutte du chef. Il était entré, puis quelques secondes plus tard, ressorti, son épée d'une main et la tête du chef de l'autre. Au milieu des hurlements des femmes et des enfants, il s'était dirigé vers la place centrale. De fait, il n'y avait pas que les femmes et les enfants qui hurlaient. La longue épée aussi, et sa voix était de métal.

C'est moi, Tristenænerg, qui suis sorti le premier et qui ait rameuté les habitants, et c'est pour cela que je suis devenu son compagnon, moi, le raté, le mal-aimé, l'idiot du village. Et c'est moi, l'incapable, qui lui ai servi de bouche pendant tout le temps de son séjour à Heruyns. Jamais il ne prit la paroie devant les autres villageois. Bien sûr, s'affirmer en tant que messager officiel du nouveau maître du village alors que l'on a passé sa vie avec les porcs dans les bacs à purin en ne subsistant que grâce au bon vouloir des habitants ne fut pas simple. Au début, ils acceptèrent sans broncher mes demandes, enfin les demandes de l'Hysnaton, qui ne portaient que sur la nourriture et le logement. Mais toute une vie de frustration m'avait quelque peu aigri, et lorsque je demandai pour moi une compagne pour la nuit, pour soulager mes esprits, les portes se fermèrent devant mon nez et seuls résonnèrent les éclats de rire.

Je n'eus rien à lui demander. L'Hysnaton se leva et enfonça la première porte qu'il trouva. J'entendis un cri strident suivi d'un gargouillis écœurant comme si on égorgeait un porc, et il ressortit en poussant devant lui Zarouznia, la douce et belle Zarouznia qui tant de fois avait accompagné en songe ma solitude nocturne. C'est à ce moment que j'ai réalisé que c'était la chance qui m'avait envoyé l'étranger. Il aurait tout aussi bien pu ressortir avec la grosse Marzakh, et il m'aurait alors fallu quitter le village à toutes jambes.

A la place, Relik, nouveau Prince d'Heruyns, m'enseigna de nombreuses choses. Il m'apprit à me battre, et développa ma technique de combat à deux mains. Il me raconta ce qu'il y avait par delà les marais, loin sur Tanæphis. Il me parla des lunes, des drogues et d'animaux fabuleux. Et il me présenta Oraghrh, le dieu dont il n'était que le porteur. Oraghrh, la voleuse de Force. Il m'expliqua comment il l'avait trouvée, un jour, quand il n'était encore qu'un exclus comme moi et qu'il vivait dans un trou, comme un lapin. Une grande bataille s'était déroulée à proximité de son terrier, entre des Derigions et des Vorozions. Un Derigion percé de flèches était tombé sur lui, et dans sa chute, avait perdu la vie et une longue épée noire, Oraghrh. Par pur réflexe, Relik s'en était emparé, et jamais plus il n'avait été le même. Plus jamais non plus il n'avait eu besoin de femelle.

***

Les Alwegs entouraient les deux hommes. Ils n'avaient jamais été réputés pour leur intelligence, mais en ce moment précis, cela frôlait plutôt l'inconscience, voire la bêtise la plus crasse. On attaque pas impunément un porteur d'arme, même lorsqu'on est une bande de brigands Alwegs. L'un d'eux leva sa hache devant Tristenænerg. Celui-ci plongea dans la garde ouverte du bâtard et lui planta d'un seul mouvement ses deux armes dans le ventre. L'Alweg se vida dans la neige en hurlant.

Les Alwegs ne semblaient pas vouloir approcher de l'Hysnaton à la lame noire, et concentraient leurs attaques sur le Vorozion. Non porteur, et bien que se défendant comme un jeune lion, celui-ci finirait, pensaient-ils, par faire une erreur. Mais d'erreur, Tristenænerg n'en commettait point. Tournoyant, dansant dans la tempête, plongeant et dégageant ses lames c'est devant lui que les

corps s'empilaient. Bientôt, le combat serait terminé, et ce qui avait commencé comme une petite escarmouche dans une taverne ne serait plus qu'un mauvais souvenir.

...

La vie à Heruyns était calme, dans la mesure où les villageois restaient à leur place et faisaient exactement ce que Relik leur disait par mon intermédiaire. Le petit cimetière s'était rempli au début du séjour de l'Hysnaton par l'arrivée massive des partisans les plus farouches de la liberté, ce vain mot. Ils avaient subi le joug du chef du village pendant de longues années, mais qu'un étranger vienne prendre sa place, ils n'avaient pu l'accepter. Mais que pouvaient faire des paysans armés de fourches et de râteaux contre un dieu ? Cependant, après plusieurs mois passés à Heruyns, les villageois se révoltèrent. Certains d'entre-eux se rendirent à la ville la plus proche, à de nombreux polacs de là, pour chercher la milice, et c'est là que je me rendis compte des limites des dieux. Ils sont puissants, manipulateurs, mais devant une volée de flèches, la fuite est souvent leur seul recours. Commença alors pour Relik et pour moi une fuite qui nous conduisit toujours plus en avant, jusqu'à la capitale du puissant empire Derigion en ruine, Pôle. Nous subsistions en vendant nos talents de mercenaires, ou en prenant simplement ce qui nous était dû quand personne ne trouvait à nous engager. Mais dans ce métier, un Porteur d'arme, même batardisé par une lointaine ascendance non-humaine a toujours sa place, surtout dans les régions trop pauvres pour se payer une milice. C'est ainsi que de villages en bourgs, nous progressâmes vers Pôle. C'est ainsi que notre réputation se développa et nous précéda, et qu'en arrivant au pied des premières murailles de la ville, la rumeur de la venue à Pôle du puissant porteur d'arme albinos et de son compagnon parvint à nos oreilles. Les surnoms employés nous préparaient bien du plaisir, allant de l'ironique "Prince d'Heryuns" jusqu'au désormais classique "Loup Blanc". Il me semblait évident que de faibles esprits allaient décider de s'attaquer au célèbre Loup Blanc pour se faire une réputation, car c'est ainsi, bien souvent, que naissent les légendes. Cela ne semblait pas déranger Relik, sûr de la force que lui transmettait Oraghrh.

La vie dans une ville telle que Pôle lorsque l'on est le compagnon d'un porteur d'arme peut être idyllique. Bien sûr, je servais souvent de tampon entre les fous inconscients et la lame assoiffée d'Oraghrh, mais le quotidien était plus fait de libations dans les bordels du quartier d'Etaish que de combats sanglants où nous aurions pu risquer notre vie. Comme d'habitude, Relik ne participait jamais aux ébats avec les membres du sexe opposé.

...

C'est au moment où les Alwegs lancèrent la première volée de carreaux que Relik se mit à douter de l'issue du combat. Heureusement pour moi, les Alwegs visaient correctement et connaissaient leur proie. Ils n'allaient pas gâcher leurs traits sur un simple Vorozion alors qu'un porteur d'arme était encore vivant.

Il ne restait pourtant qu'une poignée d'adversaires, mais coincés comme nous l'étions au fond de l'impasse, nous faisions une trop belle cible. Mourir dans une impasse du quartier Amalgar de Pôle était soudain le seul avenir que je pressentais. Relik gémit à coté de moi, puis s'écroula quelques secondes plus tard. Il était là, appuyé sur Oraghrh, percé de toutes part, me regardant étrangement. Et je compris. Pour lui, il n'y avait plus qu'une solution pour obtenir la force nécessaire à sa survie. Les Alwegs hors d'atteinte, j'étais la seule victime potentielle dont Oraghrh pouvait absorber les forces vitales afin de les transmettre à son corps mourant. J'étais sa seule chance, et je savais pertinemment qu'il n'hésiterait pas un seul instant à obéir à son dieu si celui-ci lui ordonnait de m'occire pour sa propre survie.

Par manque de carreaux ou d'intelligence, les Alwegs avaient cessé de tirer, et s'approchaient à nouveau lentement. Il ne restait plus beaucoup de temps. S'il en était ainsi, s'il fallait que je meure pour que mon compagnon vive, qu'il en soit fait selon sa volonté. Tel était mon destin, et j'empoignais Oraghrh sous les yeux pleins de larmes de Relik.

Et je compris. Les voies des Dieux sont souvent impénétrables, mais elles sont toujours vicieuses et torturées. Il était temps pour Oraghrh de changer de porteur. Par bonheur pour moi, elle préférait nettement aux Alwegs le Vorozion que j'étais. Je ne mourrais pas aujourd'hui, mais pour cela il fallait que je prenne possession d'Oraghrh avant que Relik n'expire. J'arrachais la longue épée runique des doigts affaiblis de l'Albinos et d'un seul geste je la plongeai dans son coeur sous son regard horrifié. Sa force me submergea, m'engloutit et quand je me retournais vers les Alwegs, j'étais un autre homme. A la fois beaucoup plus et beaucoup moins qu'un homme. J'étais un porteur d'arme.

Ils ne moururent pas tous cette nuit-là, dans la tempête. J'en laissais s'enfuir quelques-uns pour qu'ils puissent colporter la légende de Tristenærg, le tueur d'amis, le Porteur d'Oraghrh, la voleuse de force. Depuis ce temps, ma réputation me précède où que j'aille, m'apportant mon lot d'aventure et de désolation. Où j'irai demain, quand Oraghrh aura-t-elle assez de moi, quel but l'aide-je donc à accomplir, mes questions restent toujours sans réponse.

Mais une chose est sûre. J'ai au moins compris le manque d'intérêt de Relik pour les femmes. Les protubérances douces et soyeuses sur la lame de mon épée n'ont plus de secrets pour moi, et si les voies des Dieux sont souvent impénétrables, on ne peut pas en dire autant de celles d'Oraghrh.

V) Création d'un Dieu incarné

Même si les personnages humains de Bloodlust© sont importants, ils ne sont rien sans leur alter-ego de métal. Ils sont à la fois le serviteur, l'esclave, le maître et l'amant de cette créature si froide et pourtant si imperceptiblement vivante. De cette symbiose contre-nature, seuls les plus puissants survivront et réussiront à contrôler cette puissance monstrueuse qui ne demande qu'à les consumer dans un brasier de violence et de sang.

Une arme débutante sera "construite" avec un total d'au moins 100 points. Chaque fois qu'une option ou qu'une capacité est choisie ou déterminée aléatoirement, on ajoutera au "prix" de base la somme indiquée. Dès que ce total dépasse 100, l'épée est terminée et le personnage la reçoit pour sa première partie, qui, je l'espère ne sera pas par la même occasion la dernière. L'arme ne pourra gagner de nouveaux pouvoirs ou capacités qu'en cours de jeu.

Sur tout le continent de Tanæphis on dénombre environ dix mille armes de 100 points et pas plus de mille armes de 500 points.

A) Détermination du type d'arme

Avant même de déterminer les capacités et les pouvoirs de cette arme, il faut connaître son apparence primaire. Le prix de base de l'arme dépend des dommages qu'elle cause et des divers bonus de base qu'elle accorde à son possesseur:

Armes à 10 points: Doloire, Glaive, Maillet, Masse d'arme, Massue, Pioche, Sabre.

Armes à 15 points: Cestus, Epée bâtarde, Espadon, Francisque, Fléau, Hache de combat, Hallebarde, Lance, Marteau de guerre, Morningstar, Targe.

Armes à 20 points: Bouclier, Cimeterre, Dague, Epée courte, Epée longue, Epieu, Hache à deux mains, Pavois, Poignard.

Armes à 25 points: Fleuret, Main gauche, Rapière.

N'oubliez pas que le type d'arme influe sur l'initiative, les dommages causés et les bonus à certains types d'actions. Il serait bon de noter dès maintenant ces valeurs de base sur votre fiche d'arme.

Exemple: Pour bien comprendre la procédure à suivre pour créer une arme, nous allons choisir une arme qui conviendra à merveille à notre porteur d'arme Piorad créé dans le chapitre sur les humains. Cette arme ne sera ni plus ni moins qu'une hache à deux mains. L'arme coûte donc, à la base, 20 points et possède les caractéristiques suivantes (Dommages: I, Initiative: -5, +15% à la compétence d'attaque brutale de l'utilisateur).

B) Pouvoirs possédés par toutes les armes magiques

Quelques soient leur type ou leur puissance, toutes les armes magiques possèdent obligatoirement les pouvoirs suivants:

1) Solidité et protection

Quelque soit leur puissance ou leur type exact, toutes les armes magiques sont incassables et offrent une protection de 5 points à leur porteur. Cette armure est cumulative, permanente et incontournable par quelque moyen que ce soit (tout pouvoir ou capacité permettant de réduire l'armure de la cible (ou qui ne compte pas l'armure du tout) tiendra quand même compte de ces 5 points de protection). Lorsque c'est l'arme elle même qui cause des dommages au personnage (lors d'une automutilation ou de l'échec critique d'un pouvoir par exemple), elle choisit si elle accorde ou non la protection au porteur.

2) Communication

Toutes les armes magiques peuvent communiquer télépathiquement avec leur porteur si celui-ci est à moins de 25cm d'elles (à la main ou dans un fourreau).

Le porteur peut correspondre avec l'arme de la même façon. Toutes les armes peuvent se parler les unes aux autres par télépathie et dans un rayon de 50 mètres.

3) Lien mental

L'arme connait à tout moment l'état physique du personnage (les points de vie qu'il a perdu, les poisons et les maladies dont il pourrait être victime ainsi que leur puissance).

Une arme dont le porteur est tué (pas seulement évanoui ou dans le coma) perd immédiatement tous ses pouvoirs pour une durée d'une heure (le choc psychologique est trop dur à appréhender pour un être immortel) mais pas la faculté de communiquer télépathiquement avec un nouveau porteur ou avec une autre arme.

4) Sens

L'arme n'a aucun sens humain, elle ne peut ressentir seule du plaisir ou de la douleur et ne voit pas ni n'entend autrement que par les sens de son porteur. Sans lui, elle n'est rien et arrivera seulement à communiquer télépathiquement avec d'autres armes et éventuellement un être humain assez proche pour devenir son porteur. Elle possède un sens inné qui est assez proche du sixième (sens!) et qui lui permet de défendre son porteur en cas de danger immédiat.

Exemple: Si le porteur est mal réveillé ou drogué, l'arme pourra lui dicter des ordres brefs, qu'il pourra ou non respecter bien entendu! Malgré tout, si le porteur est endormi, l'arme ne pourra rien faire pour le défendre, à moins que le maître de jeu n'estime que le personnage a le sommeil très léger et que les appels au secours télépathiques de l'arme lui parviennent.

C) La personnalité de l'arme

Comme un être vivant à part entière, les armes magiques ressentent des besoins variés qu'elles ne peuvent assouvir que par l'intermédiaire de leur porteur. Les désirs possédés par chaque être humain vont donc être modifiés par les désirs propres de l'arme qu'ils portent.

Ces valeurs sont malheureusement déterminées aléatoirement et si un désir descend en dessous de 1 ou au dessus de 10, le personnage devient alors entièrement dévoué à ce type de désir même s'il risque alors d'entrer en contradiction avec les lois, sa propre sécurité ou les intérêts d'autres personnes. Mais autant vous dire tout de suite que l'arme s'en fout comme de sa première victime.

1) Les désirs de l'arme

Les désirs d'une arme sont présentés sous la forme d'un modificateur qui devra être appliqué aux désirs correspondants du porteur.

Comme il a été dit auparavant, ces modifications ne sont pas dangereuses (elles ne servent qu'à créer un "role-playing" entre l'arme et son porteur) tant que le total final est compris entre 1 et 10.

Désir	1	2	3	4	5	6
Prestige	-1	+0	+1	+1	+1	+2
Richesse	-2	-1	+0	+1	+1	+2
Sexe	-3	-2	-1	+0	+1	+2
Violence	-1	+0	+1	+1	+2	+2
Réputation	+0	+1	+1	+2	+2	+3

Le dé (à six faces) lancé pour déterminer la valeur en Prestige de l'arme est modifié selon la petite table suivante:

Variable	Modificateur
Initiative de l'arme: Négative	-1
Initiative de l'arme: Positive	+1
Dommages causés par l'arme: Colonne D ou moins	+1
Dommages causés par l'arme: Colonne F ou plus	-1

Le dé lancé pour déterminer la valeur en Réputation de l'arme est modifié en suivant la petite table ci-dessous (qui est en fait l'inverse de celle du dessus):

Variable	Modificateur
Initiative de l'arme: Négative	+1
Initiative de l'arme: Positive	-1
Dommages causés par l'arme: Colonne D ou moins	-1
Dommages causés par l'arme: Colonne F ou plus	+1

Dans tous les cas, un résultat de dé inférieur ou égal à 1 est considéré comme étant égal à 1. Un résultat de dé supérieur ou égal à 6 est considéré comme étant égal à 6.

Exemple: Les dés lancés pour connaître la valeur des désirs de l'arme de Karl donnent les résultats suivants:

Prestige (4, -2 à cause de l'initiative et des dommages = 2): Résultat: +0
Richesse (3): Résultat: +0
Sexe (5): Résultat: +1
Violence (2): Résultat: +0
Réputation (3, +2 à cause de l'initiative et des dommages = 5): Résultat: +2

Associés aux désirs de Karl Grissburg, on obtient les totaux suivants:

Prestige: 9
Richesse: 7
Sexe: 6 (+1) = 7
Violence: 3
Réputation: 9 (+2) = 11

Mais que signifient tous ces chiffres ? On voit que l'arme s'intéresse légèrement au sexe, autant que son porteur d'ailleurs. Pour ce qui est de la réputation, l'arme en est folle et Karl est aussi très porté sur ce désir. Le total: 11 est d'ailleurs hors des limites raisonnables prévues par le système de jeu. Notre Piorad va, guidé par son arme, risquer sa vie inconsidérément pour augmenter sa réputation. Le prestige (et la richesse dans une moindre mesure) est très important pour le personnage mais pas pour son arme. La violence gratuite intéresse très peu le personnage et pas plus son arme.

2) Le contrôle de l'arme

Dès que le maître de jeu (qui joue le rôle de toutes les armes) entre en conflit avec le joueur qui incarne son porteur, il y a conflit. Soit le différent est réglé à l'amiable (le maître de jeu devra bien entendu tenir compte des désirs de l'arme), soit le personnage va devoir se concentrer fortement pour garder le contrôle de ses actes. Il devra alors réussir un jet de Contrôle ajusté des modificateurs suivants. S'il rate, il est contrôlé par l'arme pour un laps de temps variable mais la plupart du temps assez bas (quelques minutes). S'il réussit, c'est lui qui gagne le conflit et qui a le dernier mot. Un nouveau conflit ne peut pas avoir lieu avant 15 minutes.

Variable	Modificateur
Arme (101 à 110 points)	-10%
Arme (111 à 120 points)	-20%
Arme (121 à 130 points)	-30%
Par 10 points au dessus de 130	-10%
Action ayant rapport avec un désir incontrôlable*	-xx%**

*: Un désir est défini comme incontrôlable s'il n'est pas compris entre 1 et 10.
**: -20% par point de désir en dessous de 1 ou au dessus de 10.

Exemples: Il est difficile de faire une liste de tous les événements qui peuvent inciter l'arme à entrer en contradiction avec son porteur, aussi je me bornerai à vous donner quelques exemples qui mettent chaque fois en cause un désir particulier:

Conflit de Prestige (Personnage: 3, Arme: +2): Le personnage se voit offrir un poste à responsabilité dans l'unité mercenaire dont il fait partie. L'arme tentera de forcer le personnage à accepter même si celui-ci ne se sent pas du tout assez expérimenté pour ce poste.

Conflit de Prestige (Personnage: 7, Arme: -1): Le personnage vient de tuer un adversaire très célèbre. Il souhaite se vanter de cet exploit. Son arme tentera de prendre le contrôle du personnage pour qu'il ne révèle rien et garde cet exploit secret.

Conflit de Richesse (Personnage: 2, Arme: +2): Le personnage vient de gagner 500 Rams à la fin de la dernière aventure. Il compte bien les dépenser dans le premier bordel venu. L'arme tentera de prendre le contrôle du personnage pour qu'il garde l'argent et le transforme en joyaux dans la première ville où ils passeront.

Conflit de Richesse (Personnage: 7, Arme: -2): Le personnage vient de se voir offrir 250 Thams pour dénoncer ses camarades responsables d'un vol dans le palais du seigneur local. L'arme tentera de prendre le contrôle du personnage pour qu'il n'en fasse rien, pas parce qu'elle les apprécie mais uniquement parce qu'elle estime que le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Conflit de Sexe (Personnage: 3, Arme: +2): Le personnage vient de capturer vivante une guerrière Sekeker. L'arme va tenter de le forcer à la violer alors qu'il n'en a pas du tout l'intention, vu le look "tchernobilesque" de la captive.

Conflit de Sexe (Personnage: 8, Arme: -3): Le personnage vient de sauver des griffes de brigands une jeune et jolie jeune fille qui ne semble pas insensible à ses charmes et qui lui demande d'un air ingénu "Que pourrais-je faire pour vous remercier... Vous pouvez tout me demander". L'arme prendra le contrôle du personnage et le forcera à exiger de la jeune fille un dédommagement pécunier.

Conflit de Réputation (Personnage: 3, Arme: +3): Un jeune guerrier menace le personnage de son arme. Le personnage ne veut absolument pas tuer ce guerrier débutant mais sera peut-être forcé de le faire (s'il rate son jet de contrôle) par son arme qui ne supporte pas un tel affront.

Conflit de Réputation (Personnage: 7, Arme: +0): Le personnage est mis au défi de combattre un chef de guerre très connu et qui possède une arme magique très puissante. Le personnage sera tenté d'accepter mais son arme essaiera de prendre son contrôle pour que le personnage ne meure pas dans une situation aussi risquée.

D) Les pouvoirs de l'arme

Chaque arme magique possède une série de pouvoirs tous plus délirants les uns que les autres (enfin, délirants... Surtout pour les pouvoirs exotiques). Chaque liste ci-après contient les pouvoirs dont peuvent disposer les armes. Bien que ce tirage soit semi-aléatoire (le joueur se contente de sélectionner une liste et jeter un dé de pourcentage) c'est au joueur lui même de décider, la plupart du temps, la puissance exacte du pouvoir et le donc le prix de celui-ci. Attention: Dès que le total des points dépasse 100 l'arme est terminée et prête à jouer. Elle ne pourra gagner de nouveaux pouvoirs qu'avec le système d'expérience décrit dans un chapitre ultérieur.



1) Pouvoirs principaux

On entend par principal tout ce qui peut de près ou de loin avoir trait au combat. Cela n'inclut pas les connaissances liées à cet art séculaire (la tactique ou la stratégie par exemple). Un même pouvoir ne peut pas être sélectionné plus d'une fois. Pour connaître le pouvoir dont est doté votre arme il suffit de jeter un dé de pourcentage mais vous pouvez choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7. Vous pouvez choisir le pouvoir 75: Combat nocturne ou le pouvoir 57: Attaques normales multiples).

d%	Pouvoir	Prix
01-02	Compétence de combat: Attaque brutale	5/10/20
03-04	Compétence de combat: Attaque normale	5/10/20
05-06	Compétence de combat: Attaque rapide	5/10/20
07-08	Compétence de combat: Feinte	5/10/20
09-10	Compétence de combat: Parade	5/10/20
11-12	Compétence de combat: Esquive	5/10/20
13-14	Compétence de combat: Combinaison Off.	35
15-16	Compétence de combat: Combinaison Déf.	35
17-18	Initiative accrue	5/10/20
19-20	Dommages supplémentaires	10/20/30
21-22	Protection accrue	5/20/50
23-24	Attaque brutale incontrôlée	10/30/50
25-26	Attaque normale incontrôlée	10/30/50
27-28	Attaque rapide incontrôlée	10/30/50
29-30	Feinte incontrôlée	10/30/50
31-32	Parade incontrôlée	10/30/50
33-34	Esquive incontrôlée	10/30/50
35-36	Combinaison offensive incontrôlée	30
37-38	Combinaison défensive incontrôlée	30
39-40	Attaque brutale critique	20
41-42	Attaque normale critique	20
43-44	Attaque rapide critique	20
45-46	Feinte critique	20
47-48	Parade critique	20
49-50	Esquive critique	15
51-52	Combinaison offensive critique	30
53-54	Combinaison défensive critique	30
55-56	Attaques brutales multiples	35
57-58	Attaques normales multiples	35
59-60	Attaques rapides multiples	35
61-62	Feintes multiples	30
63-64	Parades multiples	30
65-66	Esquives multiples	30
67-68	Combinaisons offensives multiples	50
69-70	Combinaison défensives multiples	50
71-72	Combat urbain	50
73-74	Combat rural	50
75-76	Combat nocturne	50
77-78	Combat monté	50
79-80	Combat de masse	50
81-82	Combat singulier	50
83-84	Point faible	25
85-86	Force accrue	20/30/40
87-88	Endurance accrue	20/30/40
89-90	Agilité accrue	20/30/40
91-92	Rapidité accrue	20/30/40
93-94	Perception accrue	20/30/40
95-96	Volonté accrue	20/30/40
97-98	Destruction	25
99-00	Au choix du joueur	?

2) Pouvoirs secondaires

Ces pouvoirs ont tous trait à la vie du personnage en dehors du combat au contact. Les capacités accordées par ce type de pouvoirs sont souvent subtiles et pas vraiment spectaculaires.

Pour connaître le pouvoir dont est doté votre arme il suffit de jeter un dé de pourcentage mais vous pouvez choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7. Vous pouvez choisir le pouvoir 75: Médecine incontrôlée ou le pouvoir 57: Séduction).

d%	Pouvoir	Prix
01-02	Acrobatie	5/10/20
03-04	Artisanat Batranoban	5/10/20
05-06	Artisanat Derigion	5/10/20
07-08	Artisanat Gadhar	5/10/20
09-10	Artisanat Piorad	5/10/20
11-12	Artisanat Sekeker	5/10/20
13-14	Artisanat Thunk	5/10/20
15-16	Artisanat Vorozion	5/10/20
17-18	Astronomie	5/10/20
19-20	Commandement	5/10/20
21-22	Connaissance Batranoban	5/10/20
23-24	Connaissance Derigion	5/10/20
25-26	Connaissance Gadhar	5/10/20
27-28	Connaissance Piorad	5/10/20
29-30	Connaissance Sekeker	5/10/20
31-32	Connaissance Thunk	5/10/20
33-34	Connaissance Vorozion	5/10/20
35-36	Course	5/10/20
37-38	Discrétion	5/10/20
39-40	Equitation	5/10/20
41-42	Lire et écrire le Batranoban	5/10/20
43-44	Lire et écrire le Derigion	5/10/20
45-46	Lire et écrire le Piorad	5/10/20
47-48	Lire et écrire le Vorozion	5/10/20
49-50	Marchandage	5/10/20
51-52	Médecine	5/10/20
53-54	Nage	5/10/20
55-56	Repérage	5/10/20
57-58	Séduction	5/10/20
59-60	Stratégie	5/10/20
61-62	Tactique	10/20/30
63-64	Acrobatie incontrôlée	10/20/30
65-66	Commandement incontrôlé	10/20/30
67-68	Course incontrôlée	10/20/30
69-70	Discrétion incontrôlée	10/20/30
71-72	Equitation incontrôlée	10/20/30
73-74	Marchandage incontrôlé	10/20/30
75-76	Médecine incontrôlée	10/20/30
77-78	Nage incontrôlée	10/20/30
79-80	Repérage incontrôlé	10/20/30
81-82	Séduction incontrôlée	10/20/30
83-84	Stratégie incontrôlée	10/20/30
85-86	Tactique incontrôlée	10/20/30
87-88	Force accrue	10/20/30
89-90	Endurance accrue	10/20/30
91-92	Agilité accrue	10/20/30
93-94	Rapidité accrue	10/20/30
95-96	Perception accrue	10/20/30
97-98	Volonté accrue	10/20/30
99-00	Au choix du joueur	?

3) Pouvoirs conditionnels

Ces pouvoirs, une fois associés à d'autres (tirés dans toute autre liste à part celle des limitations) permettent de réduire le prix de ces derniers tout en limitant légèrement leur utilisation. On ne peut attribuer qu'une seule condition à chaque pouvoir. La somme indiquée est un modificateur à appliquer au prix du pouvoir qu'il conditionne. Si le prix final est inférieur ou égal à 5, on le considère comme égal à 5. Evidemment si la condition n'handicape en aucune façon l'utilisation du pouvoir, le joueur doit rejeter les dés. Pour connaître la condition qui est liée au pouvoir choisi il suffit de jeter un dé de pourcentage mais vous pouvez choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7. Vous pouvez choisir la condition 75: Œphis ascendante ou la condition 57: Offrande).

d%	Pouvoir	Prix
01-02	Ne fonctionne pas le jour	-15
03-04	Ne fonctionne pas la nuit	-10
05-06	Ne fonctionne pas contre un Alweg	-5
07-08	Ne fonctionne pas contre un Batranoban	-5
09-10	Ne fonctionne pas contre un Derigion	-5
11-12	Ne fonctionne pas contre un Gadhar	-5
13-14	Ne fonctionne pas contre un Hysnaton	-5
15-16	Ne fonctionne pas contre un Piorad	-5
17-18	Ne fonctionne pas contre une Sekeker	-5
19-20	Ne fonctionne pas contre un Thunk	-5
21-22	Ne fonctionne pas contre un Vorozion	-5
23-24	Fonctionne uniquement sur un Alweg	-10
25-26	Fonctionne uniquement sur un Batranoban	-10
27-28	Fonctionne uniquement sur un Derigion	-10
29-30	Fonctionne uniquement sur un Gadhar	-10
31-32	Fonctionne uniquement sur un Hysnaton	-10
33-34	Fonctionne uniquement sur un Piorad	-10
35-36	Fonctionne uniquement sur une Sekeker	-10
37-38	Fonctionne uniquement sur un Thunk	-10
39-40	Fonctionne uniquement sur un Vorozion	-10
41-42	Sacrifice	-5
43-44	Sacrifice humain	-10
45-46	Fonctionnement différé (tours)	-5
47-48	Fonctionnement différé (minutes)	-10
49-50	Fonctionnement différé (heures)	-15
51-52	Auto-mutilation	-10
53-54	Rituel rapide (tours)	-5
55-56	Rituel long (minutes)	-10
57-58	Offrande	-10
59-60	Mot de commande	-5
61-62	Fonctionnement aléatoire	-10
63-64	Restriction vestimentaire	-5
65-66	Fonctionne uniquement sur les êtres humains	-5
67-68	Fonctionne uniquement sur les animaux	-15
69-70	Nudité	-10
71-72	Phase de la lune: Nænerg ascendante	-5
73-74	Phase de la lune: Nænerg descendante	-5
75-76	Phase de la lune: Œphis ascendante	-5
77-78	Phase de la lune: Œphis descendante	-5
79-80	Phase de la lune: Taamish ascendante	-5
81-82	Phase de la lune: Taamish descendante	-5
83-84	Ne fonctionne pas sur les hommes	-20
85-86	Ne fonctionne pas sur les femmes	-15
87-88	Force minimum	-5/-10
89-90	Endurance minimum	-5/-10
91-92	Rapidité minimum	-5/-10

d%	Limitation	Prix
93-94	Agilité minimum	-5/-10
95-96	Perception minimum	-5/-10
97-98	Volonté minimum	-5/-10
99-00	Au choix du joueur	?

4) Pouvoirs exotiques

Ces pouvoirs sont les plus étranges, les plus spectaculaires et aussi les plus coûteux. On ne peut tirer que 4 jets sur cette table à la création d'une arme pour personnage-joueur (c'est à dire de 100 points). Pour connaître le pouvoir dont est doté votre arme il suffit de jeter un dé de pourcentage, mais vous pouvez choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7. Vous pouvez choisir le pouvoir 75: Orientation ou le pouvoir 57: Immunité aux maladies).

d%	Pouvoir	Prix
01	Absorption: Agilité	30
02	Absorption: Endurance	35
03	Absorption: Force	30
04	Absorption: Perception	25
05	Absorption: Rapidité	30
06	Absorption: Volonté	25
07	Acide	15
08	Apaisement mental	15
09	Augmentation temporaire: Agilité	10
10	Augmentation temporaire: Endurance	10
11	Augmentation temporaire: Force	10
12	Augmentation temporaire: Perception	10
13	Augmentation temporaire: Rapidité	10
14	Augmentation temporaire: Volonté	10
15	Aura d'invulnérabilité	30
16	Aura de confusion	20
17	Aura de contrôle	30
18	Aura de courage	10
19	Aura de peur	20
20	Aura de protection	15
21	Bio-mécanique: Bouche	5
22	Bio-mécanique: Crochet	10
23	Bio-mécanique: Dard	10
24	Bio-mécanique: Infection	10
25	Bio-mécanique: Mâchoire	15
26	Bio-mécanique: Organes sexuels	5
27	Bio-mécanique: Œil	10
28	Bio-mécanique: Poils urticants	10
29	Bio-mécanique: Pseudopode	5
30	Bond	5
31	Brouillard	15
32	Chaleur	15
33	Chance	30
34	Communication à longue distance	10
35	Composition: Mercure	30
36	Composition: Obsidienne	20
37	Composition: Os	10
38	Composition: Pierre d'Œphis	50
39	Composition: Pierre de Taamish	50
40	Composition: Pierre de Næenerg	50
41	Composition: Pierre ponce	20
42	Décrépitude	35
43	Déplacement sur l'eau	10
44	Déplacement temporel	25
45	Détection de la vie	15
46	Détection du danger	30
47	Détection du mensonge	20
48	Disparition	15
49	Dommages supplémentaires	20
50	Douleur	15
51	Empathie avec les animaux	10
52	Froid	20
53	Illusion	25
54	Immortalité	40
55	Immunité au feu	25
56	Immunité au froid	15
57	Immunité aux maladies	20
58	Immunité aux poisons	30
59	Initiative accrue	15
60	Invisibilité	30
61	Invocation d'animaux	20
62	Invocation de morts-vivants	40
63	Invulnérabilité aux projectiles	35
64	Lire les pensées	30
65	Lumière	5
66	Mécanique: Choc électrique	20
67	Mécanique: Lame escamotable	10
68	Mécanique: Lame tournante	15
69	Mécanique: Lame vibrante	20
70	Mécanique: Projectile	15
71	Mécanique: Suspenseur	10
72	Mécanique: Transformation	40
73	Mécanique: Tronçonneuse	35
74	Ombre	10
75	Orientation	5
76	Peur	15
77	Poison	15
78	Polymorphe	15
79	Possession	40
80	Précognition de combat	15
81	Prémonition	25
82	Projection d'acide	30
83	Projection de flammes	40
84	Protection accrue	20
85	Régénération	25
86	Résistance à la douleur	15
87	Résistance à la faim	5
88	Stase temporelle	30
89	Terreur	25
90	Téléportation	40
91	Téléportation de combat	25
92	Tornade	20
93	Lévitation	20
94	Vampirisme	30
95	Vieillissement	15
96	Vision infra-rouge	15
97	Vision nocturne	20
98	Voix	5
99	Vol	30
00	Au choix du joueur	?

5) Limitations

Ces limitations ne coûtent pas de points et permettent même de diminuer le prix de l'arme (la valeur indiquée représente un modificateur au prix de l'arme). Attention: Certaines de ces limitations risquent d'handicaper très durement votre arme et donc son porteur. N'en abusez pas!

On ne peut tirer que 2 jets sur cette table à la création d'une arme pour personnage-joueur (c'est à dire de 100 points). Pour connaître la limitation qui est liée au pouvoir choisi il suffit de jeter un dé de pourcentage mais vous pouvez choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7. Vous pouvez choisir la limitation 75: Næenerg descendante ou la limitation 57: Fonctionnement limité sur les Alwegs).

d%	Pouvoir	Prix
01-02	Restriction vestimentaire	-5
03-04	Nudité	-15
05-06	Jalousie	-15
07-08	Désir exacerbé: Prestige	-5
09-10	Désir exacerbé: Richesse	-5
11-12	Désir exacerbé: Sexe	-5
13-14	Désir exacerbé: Violence	-5
15-16	Désir exacerbé: Réputation	-5
17-18	Désir atrophié: Prestige	-5
19-20	Désir atrophié: Richesse	-5
21-22	Désir atrophié: Sexe	-5
23-24	Désir atrophié: Violence	-5
25-26	Désir atrophié: Réputation	-5
27-28	Curiosité	-10
29-30	Sacrifice (rare)	-5
31-32	Sacrifice	-10
33-34	Sacrifice (fréquent)	-15
35-36	Code de conduite	-10
37-38	Peur incontrôlable	-10
39-40	Auto-mutilation	-10
41-42	Racisme envers les Alwegs	-5
43-44	Racisme envers les Batranobans	-5
45	Racisme envers les Derigions	-5
46-47	Racisme envers les Gadhars	-5
48-49	Racisme envers les Hysnatons	-5
50-51	Racisme envers les Piorads	-5
52-53	Racisme envers les Sekekers	-5
54-55	Racisme envers les Thunks	-5
56	Racisme envers les Vorozions	-5
57-58	Fonctionnement limité sur les Alwegs	-5
59-60	Fonctionnement limité sur les Batranobans	-5
61-62	Fonctionnement limité sur les Derigions	-5
63-64	Fonctionnement limité sur les Gadhars	-5
65-66	Fonctionnement limité sur les Hysnatons	-5
67-68	Fonctionnement limité sur les Piorads	-5
69-70	Fonctionnement limité sur les Sekekers	-5
71-72	Fonctionnement limité sur les Thunks	-5
73-74	Fonctionnement limité sur les Vorozions	-5
75-76	Phase de la lune: Næenerg ascendante	-5
77-78	Phase de la lune: Næenerg descendante	-5
79-80	Phase de la lune: Œphis ascendante	-5
81-82	Phase de la lune: Œphis descendante	-5
83-84	Phase de la lune: Taamish ascendante	-5
85-86	Phase de la lune: Taamish descendante	-5
87-88	Fonctionnement limité le jour	-15
89-90	Fonctionnement limité la nuit	-10
91-92	Fonctionnement limité sur les hommes	-15
93-94	Fonctionnement limité sur les femmes	-10
95-96	Malédiction (bénigne)	-5
97-98	Malédiction	-10
99-00	Malédiction (grave)	-15

Exemple: Revenons donc à notre hache à deux mains. Il faut désormais tirer au sort les pouvoirs dont elle va être dotée.

Premier jet (table des pouvoirs principaux, pas de condition): Résultat des dés = 3 et 4. Pouvoir choisi: 34, Esquive incontrôlée (20 points).

Deuxième jet (table des pouvoirs principaux, pas de condition): Résultat des dés = 3 et 2. Pouvoir choisi: 23, Attaque brutale incontrôlée (50 points).

Troisième jet (table des pouvoirs exotiques, avec condition): Résultat des dés = 6 et 4. Pouvoir choisi: 46, Détection du danger (30 points). Résultat des dés = 6 et 8. Condition choisie: 86, Ne fonctionne par sur les femmes (-15 points, total: 15 points). Le pouvoir ne fonctionne pas si le porteur est une femme.

L'arme coûte déjà 105 points (20 points de base et 85 points de pouvoirs). Le personnage va tenter de tirer une limitation qui fera descendre le prix de l'arme en dessous de 100, histoire de pouvoir sélectionner encore un autre pouvoir.

Quatrième jet (table des limitations): Résultat des dés = 7 et 2. Pouvoir choisi: 27, Curiosité (-10 points).

Désormais, l'arme ne coûte plus que 95 points. Le joueur peut donc sélectionner encore un pouvoir.

Cinquième jet (table des pouvoirs principaux, avec condition): Résultat des dés = 7 et 8. Pouvoir choisi: 78, Combat monté (50 points). Résultat des dés = 0 et 3. Condition choisie: 03, Ne fonctionne pas la nuit (-10 points, total: 40 points). Le pouvoir ne peut donc pas être utilisé la nuit (d'où le nom).

Le prix total de l'arme est de 135 points. Le malus pour la contrôler est de 40% (ce qui donne un pourcentage de contrôle de 25% pour notre brave Karl). L'arme sera appelée "Day Rider" surtout à cause de son pouvoir de Combat monté impossible à utiliser la nuit.

E) Caractéristiques annexes

Après avoir noté sur votre fiche d'arme les effets de tous les pouvoirs et limitations tirées au sort, il vous reste à modifier les dommages et l'initiative de l'arme (si besoin est), à noter les modificateurs au jet de contrôle et à déterminer le prestige de l'arme.

1) Prestige de l'arme

Le prestige de l'arme est calculé en suivant un petit barème simple. N'oubliez pas que le prestige sera modifié chaque fois que l'arme gagnera de nouveaux pouvoirs. La table ci-dessous vous permettra de calculer aisément cette valeur:

Condition	Prestige
Chaque pouvoir secondaire	+1
Chaque pouvoir principal	+2
Chaque pouvoir exotique	+5

A la différence du prestige des personnages, celui des armes ne peut pas être utilisé seul. Mis en rapport avec le prestige de son porteur, on obtient une réputation qui est par contre primordiale pour le développement et la survie du personnage.

Exemple: Day Rider possède trois pouvoirs principaux (2x3 points) et un pouvoir exotique (5 points). Le prestige de l'arme est donc de 11 points.

2) Réputation

La réputation se calcule très simplement: Il suffit de mettre en correspondance le prestige de l'arme (la colonne) avec celui du personnage (la ligne). Le résultat situé à l'intersection indique la réputation du couple humain-arme. La réputation variera chaque fois que le prestige de l'un des deux individus changera.

	Prestige de l'arme									
Prestige du personnage	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46 et +
0-10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
11-20	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21-30	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
31-40	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
41-50	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
51 et +	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Les effets de la réputation d'un couple humain-arme sont décrits dans la partie "Annexes" du système de jeu.

Sachez tout de même que cette valeur représente un pourcentage qui n'est ni plus ni moins que la chance qu'a le personnage d'être reconnu en tant que porteur d'arme célèbre (avec tous les avantages et inconvénients que cela implique).

Exemple: Day Rider possède 11 points de prestige. Karl possède 5 points de prestige. Leur réputation est donc égale à 15% (ce qui n'est vraiment pas beaucoup).

F) Création des armes mineures

Bien que les principaux acteurs de Bloodlust© soient les dieux incarnés dont la création vient de vous être présentée ci-dessus, il existe aussi des armes mineures dont les heureux possesseurs apprécient les capacités.

Ces armes n'ont aucune personnalité franchement définie, n'ont pas de désirs propres (on considère que tous les désirs sont égaux à +0), n'ont pas besoin d'être contrôlées mais se comportent à part cela comme des armes magiques normales (télépathie, protection, etc...). Leur prestige est calculé selon la même base.

La principale différence entre une arme mineure et une arme normale est que celles-ci sont construites avec un maximum de 25 points. Elles ne peuvent avoir qu'une seule limitation et un seul pouvoir exotique.

Un autre défaut très important est qu'elles ne peuvent bénéficier du système d'expérience décrit ci-après ce qui les empêche totalement de progresser. Il existe beaucoup plus d'armes mineures que d'armes magiques normales: plus de cent mille au total.

G) Expérience

Alors que les êtres vivants développent leurs caractéristiques et leurs compétences en les utilisant, les armes magiques qui ne sont rien d'autres que des Dieux doivent réapprendre à utiliser tous les pouvoirs dont ils étaient dotés dans l'univers où ils vivaient avant de s'incarner sur Tanæphis. Pour cela ils doivent ressentir des émotions par le biais des humains qui les portent. Forcément, plus leur propre désir est important, plus l'expérience qu'ils gagneront en ressentant les émotions de leur porteur dans ce domaine sera importante.

Il existe donc 5 façons de gagner de l'expérience: le prestige, la richesse, le sexe, la violence et la réputation. Chaque fois que le personnage agira en suivant les désirs de son arme, elle gagnera un certain nombre de points d'expérience. Dès que ces points seront suffisants pour sélectionner un nouveau pouvoir, le joueur devra consulter le chapitre adéquat: "choix des nouveaux pouvoirs".

1) Gain des points d'expérience

Pour commencer, il faut savoir que la valeur du désir de chaque arme est l'équivalent d'un modificateur pour tous les points d'expérience gagnés de cette façon. Le petit tableau ci-dessous vous indiquera la valeur exacte. Comme vous le remarquerez, une arme ayant des désirs



exacerbés gagnera plus facilement des points d'expérience qu'une autre. C'est un peu normal dans la mesure où l'arme est beaucoup plus difficile à diriger.

Désir	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Prestige	-	-	x0	x1	x2	x2	-
Richesse	-	x0	x0	x0.5	x1	x2	-
Sexe	x0	x0	x0	x0.5	x1	x2	-
Violence	-	-	x0	x0.5	x1	x2	-
Réputation	-	-	-	x1	x2	x2	x2

La modificateur indiqué représente en fait un multiplicateur qui doit être associé à chaque gain d'expérience ayant rapport avec le désir en question.

Expérience gagnée grâce au Prestige

Chaque fois que le porteur d'arme gagne un point de prestige, l'arme gagne un point d'expérience. Note: Le contraire n'est pas vrai (perdre un point de prestige ne fait pas perdre un point d'expérience).

Exemple: Karl vient de tuer un Chagar monstrueux (doté de 3 modifications). Il gagne immédiatement 7 points de prestige et Day Rider gagne 7 points d'expérience (modificateur: x1 = 7).

Expérience gagnée grâce à la Richesse

Chaque fois que le porteur de l'arme gagne l'équivalent de 1000 Rams (Thams, Cestes ou Klidors), l'arme gagne 1 point d'expérience. L'arme gagnera ces points même si cette somme est volée, trouvée ou offerte en paiement d'un service. N'oubliez pas que les esclaves, les terres et les édifices ont tous une valeur monétaire.

Exemple: Karl vient de défendre un petit quartier de Pôle durant un mois de guerre particulièrement épuisant. Le chef de quartier lui offre trois esclaves de sexe féminin (chacune vaut environ 1000 Cestes). Day Rider gagne 1 points d'expérience (modificateur: x0.5 = 1).

Expérience gagnée grâce au Sexe

Chaque expérience sexuelle nouvelle fait gagner à l'arme entre 1 et 5 points d'expérience selon le plaisir que prend le personnage durant la relation. Notez que le terme "nouveau" est utilisé pour le personnage et pas pour l'arme qui en a déjà vu des vertes et des pas mûres.

Exemple: Karl passe donc la nuit avec ses trois nouvelles esclaves (en même temps). Le gain d'expérience est de 2 points (modificateur: x1 = 2). Malheureusement, la nuit suivante, même si Karl recommence une telle expérience, il ne gagnera pas de points.

Expérience gagnée grâce à la Violence

Plutôt que de comptabiliser les actes de violence physique que pourront perpétrer les porteurs d'armes (et donc les joueurs), le maître de jeu devra tenir compte de l'originalité de l'acte violent commis et de son influence sur ceux qui vont en entendre parler. Ce gain devra être compris entre 1 et 5 selon le faste de l'acte.

Exemple: A la suite d'une embuscade tendue par des guerriers Thunks, Karl a perdu trois de ses guerriers et un chien de guerre auquel il tenait beaucoup. Il entre dans un village Thunk et tue trois vieillards, un pour chaque guerrier tué. Cela ne lui accorde aucun point d'expérience. Par contre, contemplant la dépouille de son chien de guerre favori, il annonce, pour que tous l'entendent: "Dix femmes mourront pour ce chien tué". Une fois la sentence exécutée, Day Rider gagnera 2 points d'expérience (modificateur: x0.5 = 1).

Expérience gagnée grâce à la Réputation

Chaque fois qu'un personnage gagne un point de prestige en tuant un adversaire qui possède plus de prestige que lui, il gagne 1 point d'expérience. Il gagne aussi 1 point d'expérience par point de prestige gagné en tuant un monstre (et ce, dans les deux cas, en plus des points d'expérience gagnés grâce au désir de Prestige de l'arme).

Exemple: Karl vient de tuer un Chagar monstrueux (le même que dans le premier exemple). Il gagne 7 points de prestige et son arme gagne donc 7 points d'expérience (modificateur: x2 = 14).

2) Choix des nouveaux pouvoirs

Dès qu'une arme a accumulé au moins 50 points d'expérience, le joueur peut choisir de tirer au sort un nouveau pouvoir dans une table au choix (principale, secondaire ou exotique) et selon le système expliqué au chapitre "Les pouvoirs de l'arme". Il peut aussi lui affecter une condition s'il le désire (pour en réduire le prix bien entendu). Une fois le pouvoir sélectionné, l'arme perd un nombre de points d'expérience égal au prix du pouvoir. Il ne pourra sélectionner un autre pouvoir que dès qu'il aura à nouveau au moins 50 points d'expérience.

N'oubliez pas que si le prix de l'arme augmente, son pourcentage de contrôle diminue en parallèle. Plus l'arme sera puissante, plus le personnage aura du mal à la contrôler.

Chaque fois que l'arme dépasse un multiple de 50 (en commençant par 150), le joueur devra jeter un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, l'arme sera dotée d'une nouvelle limitation (tirée au sort immédiatement). L'arme gagnera immédiatement autant de points d'expérience que le prix de cette limitation.

3) Le stade final

A partir du moment où l'arme atteint 500 points, elle peut tenter d'entrer dans le corps de son porteur (elle risque même de faire disparaître l'âme du porteur mais on ne fait pas d'omelettes sans casser d'oeufs!) et pour quitter définitivement son enveloppe métallique. Cette procédure est très périlleuse aussi bien pour le porteur que pour l'arme et ne devra pas être tentée à la légère.

Tout d'abord, pour que le passage soit possible, il faut que l'arme gagne en une seule expérience un minimum de 10 points d'expérience. Ensuite, le joueur devra jeter un d% sur la table suivante (en n'oubliant pas de tenir compte des modificateurs indiqués ci-après). Cette procédure aléatoire n'est qu'une représentation théorique du changement. Vous devrez attendre une prochaine extension pour connaître la procédure exacte à remplir pour opérer cette fonte de façon plus "role-playing". De toute façon, il est très peu probable que vous atteigniez 500 points avant la sortie de cette extension...

d%	Effet
01-10	Les deux âmes sont détruites.
11-20	L'âme du porteur est détruite. L'âme de l'arme reste dans son enveloppe métallique.
21-40	Rien ne se passe. Nouvel essai l'année suivante (au minimum).
41-60	L'âme du porteur garde le contrôle du corps, l'âme de l'arme est latente.
61-80	L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est détruite.
81-90	L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est latente.
91 ou +	Fonte des deux esprits.

Modificateurs:

Nombre de points possédés par l'arme: 500-599	+00%
Nombre de points possédés par l'arme: 600-699	+10%
Nombre de points possédés par l'arme: 700-799	+20%
Nombre de points possédés par l'arme: 800-899	+30%
Nombre de points possédés par l'arme: 900 et plus	+40%
Même porteur depuis 6 mois	+10%
Même porteur depuis 1 an	+20%
Même porteur depuis 2 ans	+30%
Même porteur depuis 3 ans (ou plus)	+40%

Les deux âmes sont détruites

Ooops... L'arme est définitivement détruite (la partie physique tombe en poussière) et le corps du porteur devient inerte. Une poche de magie maléfique se crée à l'emplacement de la transformation (cette poche peut dès à présent créer un monstre).

L'âme du porteur est détruite. L'âme de l'arme reste dans son enveloppe métallique

Le corps du porteur devient inerte. L'arme n'a plus qu'à trouver un nouveau porteur.

L'âme du porteur garde le contrôle du corps, l'âme de l'arme est latente

Le personnage reste totalement libre de ses actes. L'âme de l'arme est profondément incrustée dans son esprit et peut lui accorder tous les pouvoirs qu'elle possède de la même façon que d'ordinaire. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps mais les deux êtres sont définitivement liés et séparés de cette contrainte physique que constituait l'arme.

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est détruite

Les caractéristiques du personnage restent les mêmes ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement (même, et surtout, les pouvoirs incontrôlés). Les désirs du personnage nouvellement créé sont calculés à l'aide de la petite table suivante.

Désir de l'arme	Désir du personnage créé
-3	-1 (incontrôlable)
-2	1
-1	3
+0	5
+1	7
+2	9
+3	11 (incontrôlable)

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est latente

L'âme de l'arme prend le contrôle du corps et peut utiliser tous ses pouvoirs normalement. Ses caractéristiques restent les mêmes ainsi que ses compétences. L'âme du personnage est profondément incrustée dans son esprit. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps mais ils sont définitivement liés et séparés de cette contrainte physique que constituait l'arme.

Fonte des deux esprits

Les caractéristiques du personnage restent les mêmes ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement (même, et surtout, les pouvoirs incontrôlés).

Les désirs du personnage nouvellement créé sont égaux à ceux calculés ultérieurement (la base du personnage et la majoration due à l'arme).

4) Le statut de possédé

Bien que les armes magiques soient relativement courantes et qu'il leur soit moyennement aisé d'atteindre, tôt ou tard, le seuil fatidique des 500 points (puisqu'elles sont immortelles), rares sont les humains qui ont un jour dans leur vie rencontré un possédé (ou du moins un individu qui se dit l'être).

La transformation qui s'opère lors de la fonte totale des deux esprits (un possédé, au sens strict du terme, étant celui qui obtient le résultat "Fonte des deux esprits" lors du stade final) rend le personnage beaucoup moins facile à comprendre, celui-ci se détache petit à petit des besoins et des désirs humains et se dirige vers quelque chose de plus important, de plus profond et de plus secret.

Comme il a déjà été signalé en début de chapitre, le statut de possédé ne sera étudié en détail que dans une extension ultérieure. Quelques faits précis, tirés des légendes de Tanæphis devraient vous aiguiller sur ce stade mystérieux de la vie du Dieu.

Les deux histoires racontées ci-après ne sont peut-être que des rumeurs ou de belles histoires contées aux enfants pour les endormir et il se peut qu'elles soient en partie (ou même totalement) fausses.

Pour tenter de comprendre la façon dont les pouvoirs de l'arme passent dans le corps de l'humain qui l'a manié durant de longs mois, voire de nombreuses années, on ne peut s'empêcher de citer le cas de Kurt Rahkill, célèbre chef de guerre Piorad, qui, après avoir vu son esprit se fondre avec celui de son arme est soudainement tombé malade. Une excroissance purulente sur son bras a bien failli le faire passer de vie à trépas. Il semblait qu'une forme ronde et plate tentait, imperceptiblement, en déplaçant ses chairs, de sortir de son corps (comme une sorte de Guighe, un énorme parasite aquatique que les Gadhars redoutent au plus haut point). En effet, après être resté plus de deux semaines alité, assailli par des cauchemars terribles et par une fièvre importante, il a finalement découvert qu'une sorte de plaque translucide venait d'apparaître à l'endroit où se trouvait l'énorme furoncle qui l'avait mis à mal. Il ne se rendit pas bien compte tout de suite de ce qui venait de se passer. Il arbora tout de même fièrement sont "bijou" devant tous ses guerriers et, heureux d'être de nouveau en pleine forme décida de partir à la chasse aux Thunks (passe-temps qu'il affectionnait particulièrement). Après quelques heures de route, ils entrèrent sur le territoire d'une tribu de Thunks et, flairant un piège, Kurt regarda rapidement le cadran placé sur le manche de son arme et qui servait, il le savait depuis longtemps, à détecter les formes de vie proche. Mais pour une fois le cadran resta aveugle. Au même moment, un "ping" très caractéristique résonna dans sa tête. C'est le cadran situé sur son bras qui venait de s'animer et c'est sur sa propre peau que les petits points verts indiquant le déplacement des Thunks embusqués venaient d'apparaître. Il eut juste le temps de sauter de son Chagar pour se mettre à couvert avant qu'une volée de flèches ne transforme sa monture en porc-épic. Il hurla quelques ordres et, l'avantage de la surprise perdu, les Piorads décimèrent tous ceux qui n'eurent pas le temps de s'enfuir.

Dame Clèves était une haute-dignitaire Derigion. Elle dirigeait de main de maître un commerce d'épices directement importées des lointains territoires Batranobans et un quartier de la partie sud de Pôle. Tous savaient que, dans sa jeunesse, elle avait guerroyé et qu'elle avait même fait de la prison, mais ce que surtout tous murmuraient, c'est qu'elle ne vieillissait pas. En effet, après plus de 70 ans au poste de chef de quartier, elle gardait l'apparence d'une femme d'environ 30 ans. En fait, de nombreux témoins étaient persuadés qu'elle avait 30 ans depuis... 70 ans. Quoi qu'il en soit, nombreux étaient ceux qui voulaient à tout prix connaître son secret et c'est par dizaines que les femmes des chefs de quartier venaient la consulter. Elle se contentait de sourire et de leur vendre quelques rares (et chères) épices. En 1028, elle fut accusée de meurtre par un adversaire politique qui jurait qu'elle n'était qu'un monstre et qu'elle absorbait l'essence vitale de ses jeunes servantes. Elle se défendit avec fougue et, le jour du procès, s'expliqua en arborant un fin poignard qui avait été, il y a quelques 70 ans, une arme magique et qui faisait désormais corps avec elle. Elle fut relaxée et lavée de tous soupçons. Dame Clèves est toujours chef de son quartier et importatrice d'épices. Son adversaire, quant à lui, a malheureusement été retrouvé, quelques mois après le procès, mort de façon inexplicable dans son lit. Il avait été entièrement vidé de son sang.

BLOODLUST

Caractéristiques de base

	Base	Magie	Total	Notes
Initiative				
Dommages				
Bonus				
Capacités spéciales				

Nom:

Prix de base:
Capacités:
Limitations:
Total:
Contrôle:

Capacités et limitations

Nom	Type	N°	Utilisation	Coût	Condition	N°	Coût	Total

Désirs

	Base	Expérience
Prestige		
Richesse		
Sexe		
Violence		
Réputation		

Personnalité

Description physique

Expérience

Prestige

A Tehen, dit la tradition populaire, les mois de la Désolation sont moins désolés qu'ailleurs. La perle du sud où le soleil ne cesse pas de briller, l'altière ville à peine voilée où l'architecture Batranoban déferle en bas-reliefs ornementés, la capitale de la région fertile d'Hassenlë n'est, parait-il, presque pas touchée par l'influence néfaste des lunes.

Qu'ils disent.

Parce que moi, Tris, je peux vous dire que la tradition populaire se met le doigt dans l'oeil jusqu'au coude. On peut me dire ce qu'on veut sur leurs bas-reliefs, moi ce que j'avais toujours entendu dire dans mon village natal, c'est que les filles de Tehen étaient les plus belles de Tanæphis. En fait, elles sont surtout sacrément baisables, et elles font des tas de trucs que les autres filles n'imaginent même pas possibles. La danse du ventre, ça ne muscle pas que les abdominaux. Et croyez-moi, les bordels de Tehen, sur ce plan là, ont un bon assortiment. Alors Wwerwen et moi (Wwerwen, c'est la hache dont je suis le boulet, elle a un foutu caractère, capable du meilleur et du pire. En plus, elle est sacrément portée sur la chose et elle n'hésite pas à le dire tout haut en claquant ses petites mâchoires) on s'est dirigé par là-bas. On est arrivé un beau matin, et après quelques petits renseignements glanés de part et d'autre on a atterri au Pigeonnier: une petite maison - si on peut appeler ça une maison, moi je suis habitué aux trucs bien carrés des Vorozions - blanche, aux volets roses suggestifs avec des bas-reliefs qui eux, n'étaient plus suggestifs mais carrément pornos. Et puis nous voilà, Wwerwen et moi, on s'est retrouvés assis dans un de leurs poufs avec une fille grassouillette sur les genoux. Elle essayait d'avoir l'air lubrique et avait surtout l'air de s'emmerder. On avait payé cher pour en tester trois, et ça n'a pas été l'éblouissement... faut dire qu'on était pas en forme non plus. Sans compter la petite boulotte qui voulait absolument me faire lâcher Wwerwern pendant que j'essayais de m'acharner en elle.

Du coup, je me suis mis à boire et à discuter avec la patronne. Une petite bonne femme maigrelette de quarante ans, aux yeux peints et au front décoré d'une sorte de teinture bleue. Elle m'a dit que la résistance à l'influence des lunes c'était du bidon, et qu'il n'y avait qu'à regarder ses comptes du mois pour s'en rendre compte. C'est vrai que j'étais le seul client. Les filles sont venues s'agglutiner autour de nous pour participer à la conversation, et l'ambiance s'est un peu réchauffée. La patronne - Laïlaï, un truc comme ça - a décidé de fermer et de nous préparer un bon plat de courvetis au miel. Après tout, a-t-elle dit en rigolant, je ferai peut-être mieux de me reconvertir en restaurant. Au moins trois mois dans l'année.

Bref, c'est devenu carrément familial. Les filles se sont rhabillées, certaines sont allées chercher leurs gamins. Pendant le dîner, Laïlaï m'a demandé de raconter mes exploits. J'ai demandé à Wwerwen de s'en charger, mais elle était trop occupée à mordiller la cuisse d'une des filles en faisant des bruits de succion. Sans conviction, d'ailleurs. Bon, d'un sujet à l'autre, la conversation est venue sur les épices. J'ai demandé à Laïlaï si elle savait un peu les prix, les magouilles, on a discuté. Après des pâtisseries succulentes mais style lourdingue, je me sentais bien et je lui ai demandé si elle avait pas une petite dose de muffin à chiquer par hasard. Elle avait, et quelques minutes plus tard je me suis senti partir.

C'est marrant l'effet que ça fait : moi je délirais complètement, je voyais voler les courvetis au miel, et Wwerwen, elle, restait complètement froide. Elle faisait des allusions salaces aux filles et me faisait des réflexions en direct dans les méninges style *"Ben mon vieux, ça a l'air fort ton truc, tu lâches complètement ta tête"*. Tout a commencé à se mélanger dans mon esprit. Je suis parti en tourbillon dans la nuit...

Le temps a passé...
Quelque part, à la limite de ma perception, des voix flottaient...

Laïlaï, faudrait que tu viennes voir...
Passe moi le plat, merde, ça colle ce truc...
C'est quoi ce bruit ? Maïne, va voir si...
Qui êtes vous ?
Laïlaï, réveille-le...
Je vous interdis...
Laïlaï...
Hé, Tris, secoue-toi...
Lâchez-moi...
Hé Tris...
Lâchez...
Il entend rien...
Non, lâchez-moi !
Putain merde, Tris...

"*TRIS*"! Wwerwen hurlait dans mon crâne, j'avais envie de vomir, j'avais de la fumée dans les yeux, il y avait une des filles qui gigotait par terre avec une chope cassée à la main et un mec qui...

"*Frappe !* " me hurlait Wwerwen. "*Sur la gauche, frappe!*"

RELATIONS ENTRE LE PORTEUR ET L'ARME

Laïlaï tenait une sorte de pique, et se battait avec quelqu'un juste devant moi...

J'ai frappé en aveugle sur la gauche, apercevant au dernier moment la forme sombre qui se jetait sur moi. La lame a entamé sa poitrine et la bouche de Wwerwen a mordu la chair pantelante, arrachant la peau et l'os. Il y en avait un autre devant, qui enjambait un cadavre aux cheveux blonds. Dans un éclair, je reconnus le corps de la fille dont Wwerwen mordillait la cuisse tout à l'heure. Elle avait des tentacules qui sortaient des bras et ses yeux à mille facettes me regardaient tandis qu'elle battait des ailes...

"Arrête! Tu délires ! Ce sont les effets secondaires de cette saloperie !"

Ils étaient au moins vingt et ils m'entouraient, leurs multiples bras verdâtres et pleins de pustules...

"Réveille-toi ! Frappe ! Le type, devant !"

Wwerwen tremblait de rage dans mes mains. Dans un éclair de lucidité, je vis l'homme, son espadon levé vers moi, tenu par deux mains sans pustules mais mortel. Le mouvement réflexe partit, et les armes s'entrechoquèrent. Pendant quelques instants, mon regard embrassa la salle. Ils étaient six. Un était tenu en respect par Laïlaï, un autre se battait avec deux des filles. Il me sembla entendre les enfants dans l'escalier, quelque part derrière. Les quatre hommes se rapprochaient, leurs yeux noirs luisant de haine.

Comment une femme comme Laïlaï avait-elle pu se faire de tels ennemis ?

Wwerwen commença à vibrer. Sa voix susurrait dans mon esprit.

"Laisse-moi le contrôle... Ils sont trop nombreux, tu vas mourir... Laisse-moi le contrôle..."

Dans une pièce pleine de femmes et d'enfants, lui laisser le contrôle?

"Tu vas mourir... Laisse-moi le contrôle, merde..."

Sa voix s'introduisait dans les replis de mon âme. La sueur coulait sur mon front et ce n'était pas l'effort de la lutte, mais le combat mental que je livrais. L'homme à l'espadon en profita et dégagea son arme. Je la vis se lever devant moi...

Et Wwerwen prit le contrôle. Ses mâchoires s'écartèrent dans un ricanement atroce qui trouva son reflet sur mon propre visage. Elle siffla en découpant l'homme en deux. Les autres s'immobilisèrent, frappés de plein fouet par l'horreur et les tripes de leur compagnon.

Leurs yeux se posèrent sur le serpent gravé sur la lame... L'un d'entre eux se mit à courir vers la porte et disparut. Pendant que Wwerwen découpait le second, les larmes se mirent à couler sur mon visage parce que je savais ce qui allait se passer après et que je ne pouvais rien faire.

Le troisième mourut dans un éclat de rire - celui de Wwerwen et le mien. Il m'avait touché, et mon côté droit était douloureux à hurler. Laïlaï avait lâché sa pique, et me regardait avec admiration. La fille grassouillette s'était relevée et paraissait prête à applaudir.

Et je ne pouvais rien faire pour les prévenir...

Le dernier me toucha plusieurs fois avant de mourir. Mon visage était en sang mais je ne pouvais rien faire, que rire tandis que Wwerwen tenait sous tension les muscles de mon visage. Et c'est toujours en riant que je me retournai vers Laïlaï. Elle me fit un grand sourire.

Puis elle hurla de terreur et se jeta vers sa pique, mais il était trop tard. Sa tête vola derrière le bar. Ensuite Wwerwen trancha les deux bras de la fille grassouillette, et en transperça une autre qui s'était cachée derrière une des colonnes en stuc.

Je vous passe les détails, mais il faut que je vous dise que les enfants n'étaient pas allés très loin dans l'escalier. Quand il n'y eut plus rien de vivant autour d'elle, Wwerwen me rendit le contrôle.

Je me rendis compte alors que j'étais en train de hurler, mais qu'aucun son ne parvenait à sortir de ma bouche.

Après ça, si vous voulez savoir, je suis sorti, j'ai marché longtemps dans les rues, et je suis allé m'enfouir dans une auberge, la plus lointaine possible. Ensuite j'ai pris un bain, et il m'a semblé qu'il me fallait très longtemps pour me débarrasser de toutes les taches de sang. Le corps était propre à l'extérieur, mais il faudrait du temps, beaucoup de temps, pour nettoyer l'intérieur.

Le sel de l'histoire, c'est que j'appris plus tard ce que ces hommes venaient faire là. Il ne s'agissait que d'une simple vendetta pour un petit notable que Wwewern avait négligement étripé. Ainsi que toute sa famille. Ainsi que les quatorze personnes qui assistaient à son mariage. Et là aussi, j'avais tenté de résister, et là aussi j'avais juré que jamais, jamais, cela ne se reproduirait.

A Tehen, dit la tradition populaire, les mois de la Désolation sont moins désolés qu'ailleurs.

Tu parles...

VI) Relations entre le porteur et l'arme

Incarner un être humain est le principe de base de la plupart des jeux de rôle. Dans Bloodlust©, votre personnage est intimement lié avec un être vivant qui possède une façon de penser et des désirs qui ne sont pas les mêmes que ceux des êtres humains. Vous devez, pour bien jouer à Bloodlust© (et surtout pour bien maîtriser une partie), lire attentivement les quelques paragraphes qui suivent. Vous trouverez aussi dans le chapitre "Plusieurs façons de jouer" un moyen de rendre le jeu encore plus original, au prix d'un intense effort de "role-playing" supplémentaire.

A) Les buts de l'arme

Les armes magiques de Bloodlust© sont des dieux incarnés dans des objets qui se trouvent sur Tanæphis pour tenter d'assouvir les désirs dont ils sont dotés. Plus l'arme sera puissante, plus les désirs qu'elle devra assouvir seront importants et lorsqu'elle estimera avoir atteint la connaissance ultime (qui correspond pour elle à la compréhension totale de la façon dont les êtres humains pensent et réagissent à tout ce qui les entoure), elle tentera de prendre possession de son porteur pour créer un seul et unique être vivant doté de pouvoirs fabuleux. Ces humains s'appellent des possédés et sont très rares (pas plus d'une trentaine au moment où le jeu commence).

Comme le maître de jeu doit créer une personnalité différente pour chaque arme, il va avoir à incarner un PNJ essentiel pour chacun des joueurs... Ce qui est un sacré boulot. Ce PNJ, l'arme, sera en effet primordial puisqu'il suivra tous les personnages du joueur concerné au long de la campagne. Il aura beaucoup plus de temps pour être étoffé. Le maître de jeu devra donc, guidé par les pouvoirs et les désirs de l'arme, créer un PNJ très solide et pourra même noter sa façon de penser et son caractère sur une feuille séparée (qu'il gardera à côté de la fiche de l'arme). Normalement, un maître de jeu devrait pouvoir se souvenir de tous les tics, manies et désirs de chaque arme mais cela devrait lui faciliter la vie de les noter (surtout s'il fait jouer plusieurs groupes de joueurs dans des campagnes différentes).

Des rapports très forts devront lier le personnage (celui du moment) à son arme et il est important que le maître de jeu prévoie à l'avance la façon dont l'arme va réagir vis à vis des désirs du personnage. On distingue deux "problèmes" différents:

- Désir rendu incontrôlable par les désirs de l'arme: Le maître de jeu ne devra pas oublier que ce désir particulier affectera en permanence le comportement du couple et le fera agir souvent inconsidérément. Si le maître de jeu connait à l'avance les désirs incontrôlables de ses joueurs, il peut plus ou moins prévoir la façon dont ils vont agir et préparer ses scénarios en conséquence.

- Désir de l'arme en contradiction avec celui du personnage: Le total sera souvent aux alentours de 5, donc neutre, mais il ne correspond pas à la façon dont le couple devra être joué. En effet, lors de situations graves, chaque membre du couple tentera de prendre le contrôle de l'autre pour le faire agir selon ses intérêts.

A part les désirs (qui sont assez simples à gérer), le caractère de l'arme devra être conçu en consultant la description de chaque pouvoir (la section "Manifestation"). Une arme possédant parfois de nombreux pouvoirs, le personnage (et le maître de jeu) devra sélectionner ceux qui ont le plus de rapport avec les désirs et le look général de l'arme. Les autres pouvoirs ne serviront qu'à donner quelques petits "plus" que le maître de jeu n'utilisera que pour surprendre le joueur de temps en temps. Un des gros problèmes de la bonne maîtrise des armes reste en effet que le joueur sera rapidement habitué aux tics et aux petites manies du personnage. Le maître de jeu devra donc utiliser les nouveaux pouvoirs acquis pour modifier le comportement de l'arme au fur et à mesure de sa progression ce qui devrait suffire à varier les plaisirs et à développer un être plus cohérent.

Exemple: Essayons de déterminer ensemble la personnalité de Day Rider, l'arme magique de notre sympathique Piorad. Ses désirs nous apprennent que l'arme est un tout petit peu portée sur le sexe (Sexe+1) et qu'elle est de sexe masculin. Elle ne manquera pas de faire remarquer à son porteur un membre du sexe opposé qui lui semble attirant (elle préfère les brunes aux cheveux courts). Son désir de réputation (Réputation+2) la rend assez arrogante et elle ne se laissera jamais insulter à la légère. Son pouvoir de détection du danger l'oblige à prévenir en permanence son porteur de ce que les "autres" complotent et en particulier les membres du sexe opposé (voir condition d'utilisation). Sa limitation (Curiosité) oblige l'arme à toujours vouloir en savoir plus (ce qui correspond bien à sa paranoïa). Son dernier pouvoir (Combat monté) et sa condition (Ne fonctionne pas la nuit) fera que l'arme incitera en permanence son porteur à rester à cheval et à ne pas combattre la nuit (idéal pour un Piorad). La personnalité de l'arme est ainsi bien définie et il ne reste plus au maître de jeu qu'à s'en souvenir.

Le scénario d'introduction permet de lier les armes entre elles et, si le maître de jeu ne l'utilise pas, il devra imaginer une autre façon de les regrouper. Il est rare que des joueurs soient assez tolérants pour laisser le maître de jeu annoncer calmement: Vous êtes dans une auberge et vous vous entendez bien... Ce serait imaginable avec des humains mais pas avec des dieux incarnés dans des armes magiques ! Ceux-ci doivent posséder des buts plus profonds (même si le maître de jeu n'est pas obligé de les avouer aux joueurs) qui seront même faciles à utiliser pour former le squelette de la campagne. N'oubliez pas que même si les personnages humains peuvent mourir assez souvent, les armes termineront obligatoirement la campagne! Il est donc aisé de prévoir les principaux événements qui vont émailler celle-ci (ils seront déclenchés par les armes elles mêmes).

B) Les buts du porteur

Même si le simple fait d'être porteur est le symbole de la réussite ultime, il est rare que les porteurs soient totalement satisfaits de leur alter-ego. Ils se doutent que leur mort est presque inéluctable, et quant à ce fameux but mystérieux de l'arme, "faire corps avec son porteur", aucun d'eux ne sait exactement de quoi il s'agit. Le simple fait de rencontrer un possédé pourrait les aider à comprendre et même leur redonner espoir mais ceux-ci sont souvent inaccessibles et ne tiennent de toute façon pas à partager ce secret (leur moitié-dieu les en empêche).

Les porteurs sont donc souvent hyper-actifs et vivent au jour le jour en espérant profiter le plus longtemps possible des terribles pouvoirs dont ils sont dotés. Une fois que le porteur s'est habitué à utiliser son arme (cela peut prendre plusieurs mois, voire des années) il arrive à imaginer une vie en totale cohabitation avec cet être de métal et, à plus ou moins longue échéance, sa fonte avec elle.

La façon dont les porteurs réagissent au contact des autres humains dépend très souvent des pouvoirs que possède l'arme. Si ses pouvoirs sont principaux ou secondaires, le couple arme-porteur sera assez passe-partout et pourra même passer complètement inaperçu si l'arme ne possède pas des désirs trop différents de ceux de l'humain. Au contraire, les pouvoirs exotiques sont souvent le signe d'un comportement erratique de la part du porteur. Posséder une tronçonneuse qui bave de l'acide et qui invoque des mort-vivants ne permet pas à un être humain d'agir convenablement en société. Celui-ci risque donc de devenir presque immédiatement un paria, quelqu'un ou plutôt quelque chose de différent et plus jamais les êtres humains n'accepteront de lui parler normalement. Il sera haï, aimé, respecté ou déifié, mais ce statut de "monstre" (au sens étymologique du terme) risquera rapidement d'affecter le mental du personnage (un peu comme les rock-stars qui deviennent folles lorsqu'elles accèdent trop rapidement à la gloire).

C) La cohabitation

Pour bien comprendre la façon dont l'arme et son porteur vont cohabiter, il suffit de tenir compte de leurs désirs respectifs. S'ils sont plutôt proches tout va bien se passer. Si ce n'est pas le cas, il faudra concevoir une certaine notion d'amour/haine entre les deux, chacun essayant de prendre le contrôle de l'autre pour faire agir le couple. C'est en partie ce qui explique que peu d'habitants de Tanæphis font confiance aux porteurs d'armes: Penser qu'un sympathique marchand peut se transformer, à cause d'un jet de contrôle raté, en tueur psychopathe est assez traumatisant. Bien que de nombreuses armes soient connues, il est rare qu'un paysan connaisse les désirs de toutes les armes qu'il peut être amené à rencontrer.

En ce qui concerne la fin des relations qu'ils entretiennent avec leurs armes, les porteurs disposent d'une autre alternative que leur mort au combat (qui est de toute façon certaine à plus ou moins longue échéance, que l'humain soit porteur ou pas, sur un continent aussi hostile que Tanæphis). L'arme peut se séparer de son porteur d'un commun accord avec lui même si elle n'a pas vraiment de raison de le faire en début de collaboration (on peut imaginer qu'une arme qui adore les combats soit léguée à un ami de son porteur actuel si ce dernier atteint un poste à responsabilité qui l'empêche de risquer sa vie tous les jours). Il faudrait bien évidemment que l'arme ait des raisons pour le faire (on peut imaginer une sorte d'admiration de l'arme envers son porteur bien que ce soit très très rare).

D) Autres relations

Même s'il y a de grandes chances pour que le porteur ne s'entende pas avec son arme, il existe aussi des légendes qui parlent de porteurs qui sont devenus amoureux fous de leurs armes (je veux dire physiquement amoureux). En effet, toutes les armes qui possèdent un désir de Sexe différent de 0 sont dotés d'un sexe (au moins mentalement) que le maître de jeu devra choisir (en collaboration avec le joueur), et pourront être amenés à avoir des rapports sexuels physiques avec leur porteur. Evidemment, si l'arme ne possède pas les pouvoirs exotiques "Organes sexuels" ou "Pseudopodes" il est difficile imaginer qu'une relation physique puisse se dérouler normalement (on peut à la rigueur imaginer une relation sadomaso basée sur la recherche du plaisir par la douleur mais le désir concerné est alors plutôt celui de Violence).

Je ne me risquerai pas (par crainte d'une censure sauvage) à décrire la façon dont un personnage féminin pourrait utiliser le pommeau de son arme (ou même sa lame) pour obtenir un plaisir physique quelconque. D'ailleurs je ne l'ai pas dit (je n'y ai même pas pensé!).

Si aucun substitut ne peut être trouvé par les deux amants, ceux-ci pourront se servir d'une tierce personne (homme ou femme) qui servira de catalyseur à leurs ébats (l'arme ressentant le plaisir et les émotions ressenties par son porteur elle pourra obtenir un orgasme quasi-simultané avec la personne qu'elle aime). C'est le porteur qui risque de ne pas réussir à concevoir qu'il fait l'amour avec un être humain quelconque dans le simple but de rendre son arme heureuse.

E) Plusieurs façons de jouer

Pour simplifier la vision du jeu pour les joueurs débutants, le type de personnage prévu pour être incarné par le joueur n'est autre que le porteur d'une unique arme tout au long d'une campagne. Cela permet de créer des personnages qui formeront petit à petit une saga que les membres de "La route sans fin" raconteront bien après leur mort. Un joueur qui trouverait ce rôle un peu limité pourrait imaginer incarner directement l'arme et laisser au maître de jeu le soin de faire vivre les porteurs qui vont se succéder. Ces deux types de jeux possèdent leurs avantages et leurs inconvénients comme vous allez pouvoir le voir dans les chapitres suivants. Dans tous les cas, si vous trouvez que le thème de Bloodlust est rapidement épuisé, n'hésitez pas à changer de façon de jouer: Le jeu retrouvera instantanément un intérêt nouveau.

1) Incarnation du porteur

Cette façon de jouer est celle utilisée "par défaut" dans toutes les règles du jeu. Elle représente le plus simple moyen d'initier de nouveaux joueurs à Bloodlust©. Il est normalement assez facile d'incarner un personnage humain, même s'il est accompagné d'un être surnaturel aux pouvoirs fabuleux. Ce n'est qu'au bout de quelques parties que le joueur aura peut-être envie d'aller voir plus loin et d'utiliser une autre façon de jouer.

Dans ce cas de figure, le joueur crée son premier porteur et son arme mais c'est le maître de jeu qui conserve la fiche de l'arme durant la partie et le joueur celle du porteur. Les porteurs suivants seront créés par le joueur (en accord avec le maître de jeu).

2) Incarnation de l'arme

C'est une manière plus intéressante mais beaucoup plus bizarre de jouer à Bloodlust©. Il est en effet plus difficile de jouer le rôle d'une arme telle qu'elle est décrite dans ce jeu que celui d'un guerrier humain. Des joueurs expérimentés (ou n'importe quel joueur après une dizaine de parties de Bloodlust©) pourront cependant trouver beaucoup de plaisir à incarner un être différent d'un simple guerrier dans un monde barbare (enfin, chacun ses goûts, c'est à vous de voir).

Dans ce cas de figure le joueur crée son premier porteur et son arme mais c'est le maître de jeu qui conserve la fiche du porteur durant la partie et le joueur celle de l'arme. Les porteurs suivants seront créés par le joueur (en accord avec le maître de jeu).

3) Incarnation des deux (un seul joueur)

Pour les joueurs schizophrènes (ou ceux qui veulent absolument tout contrôler), il est imaginable d'incarner en même temps les deux personnages (l'humain et l'arme). Ceci est déconseillé si les joueurs et le maître de jeu ne sont pas très expérimentés. C'est une façon expérimentale et pour être franc, difficile à mettre en place, de jouer à Bloodlust©. Evidemment, lors d'une décision importante, ou dès que le maître de jeu estime que le joueur ne joue pas correctement les deux personnages, il peut reprendre le contrôle de l'arme.

Dans ce cas de figure, le joueur crée son premier porteur et son arme et c'est lui qui conserve la fiche du porteur ainsi que celle de l'arme. Les porteurs suivants seront créés par le joueur (en accord avec le maître de jeu).

4) Incarnation des deux (deux joueurs)

La façon la plus amusante mais aussi la plus difficile à mettre en place est celle qui consiste à former des couples de joueurs (il faut donc obligatoirement un nombre de joueurs pair) qui vont incarner aussi bien les armes que leurs porteurs. C'est aussi une façon très facile et originale pour initier de nouveaux joueurs (ils incarneront les porteurs) tout en faisant passer un bon moment à des joueurs réguliers (ils incarneront les armes). Ils seront donc facilement introduits dans une campagne en cours et sans douleur (enfin presque!).

Dans ce cas de figure, le premier joueur crée son premier porteur et le deuxième joueur son arme. C'est le premier joueur qui conserve la fiche du porteur et le deuxième joueur celle de l'arme. Les porteurs suivants seront créés par le premier joueur (en accord avec le maître de jeu).

F) Le changement de porteur

Il peut sembler de prime abord étrange que les porteurs d'armes possèdent des caractéristiques et des compétences meilleures que leurs collègues humains alors que l'arme choisit souvent aléatoirement l'humain qui va lui servir de porteur.

L'arme choisit en effet aléatoirement son porteur mais on estime que chaque fois qu'un porteur (incarné par un joueur) disparait, l'arme



change de mains 4 ou 5 fois avant qu'elle ne soit prise en main par un personnage ayant une assez grande expérience (représentée en termes de jeu par les bonus accordés aux porteurs) et qui puisse être incarné par le joueur sans que ce dernier ne soit lassé par des morts trop fréquentes.

En pratique, si un porteur est tué durant une partie, l'arme change immédiatement de mains mais dans la mesure où ses pouvoirs ne fonctionnent pas durant une heure, le nouveau porteur sera sûrement tué peu de temps après (et ainsi de suite jusqu'à qu'un porteur convenable soit trouvé). Cette recherche fastidieuse et sanglante devra être imaginée par le maître de jeu en fonction du porteur que le joueur souhaite incarner dans la partie suivante. Soyez imaginatifs! Il y a toujours un moyen de mêler le réalisme et le désir qu'ont souvent les joueurs de créer un nouveau personnage encore plus délirant que le précédent.

Exemple: Voniok, la célèbre hache Gadhar vient de perdre son porteur, un Thunk, durant une bataille contre des Piorads. Le joueur souhaite créer et incarner un Gadhar lors de sa prochaine aventure. Le maître de jeu décide donc qu'un Piorad prend possession de l'arme et rentre à son camp. Là, il se chamaille avec ses camarades de jeu et la fête tourne rapidement à la boucherie générale. Après que huit Piorads aient tenu dans leurs mains l'arme pendant environ (et en moyenne) 6 secondes chacun, celle-ci tombe définitivement sur le sol au pied de l'esclave Gadhar qui vient d'achever le dernier Piorad à coup d'amphore de vin (il était censé être serveur, les Piorads adorant les serviteurs exotiques). Heureusement pour le personnage (quelle coïncidence!), ce Gadhar était, avant sa capture, un valeureux guerrier. Retrouvant ainsi une raison de combattre et le courage qui lui avait manqué pour se révolter, il sort de la tente et se fraie un chemin à travers le camp des Piorads. Après une course de plusieurs heures dans la neige, il retrouvera les autres joueurs et leurs armes. Le nouveau personnage est alors introduit dans le groupe moins de 12 heures après la mort du précédent porteur.

G) Personnalités aléatoires

Avertissement: Le système qui suit ne doit en aucun cas être utilisé pour l'arme d'un joueur. La personnalité de l'arme est trop importante pour que l'on puisse se permettre de la déterminer à l'aide d'un simple jet de dé.

Néanmoins, lorsque le maître de jeu doit déterminer rapidement les caractéristiques d'une arme, il n'a pas toujours le temps de lui inventer une personnalité intéressante. Un simple jet sur la table suivante permettra de créer rapidement un tempérament voire une ligne de conduite pour les armes magiques possédées par les PNJs.

Comme de bien entendu, le maître de jeu devra modifier le résultat des dés si la personnalité obtenue ne correspond pas du tout aux désirs ou aux pouvoirs possédés par l'arme en question (ou si la situation ne le permet pas).

d%	Personnalité
01-05	Laxiste et je m'en foutiste (pas de jet de contrôle sauf cas exceptionnel).
06-10	Tortionnaire et fasciste (jets de contrôle fréquent). (1)
11-15	Dominatrice (jets de contrôle fréquents). (1)
16-20	Soumise (mais faut pas pousser tout de même). (2)
21-25	Froide et calculatrice.
26-30	Désinvolte et tête en l'air.
31-35	Bavarde et extravertie. (3)
36-40	Introvertie.
41-45	Fourbe.
46-50	Mère poule.
51-55	Suicidaire (le porteur doit être récent). (4)
56-60	Cruelle et sans pitié.
61-65	Jalouse (mais pas au point de mériter la limitation du même nom). (5)
66-70	Curieuse (mais pas au point de mériter la limitation du même nom).
71-75	Monomaniaque (envers le désir le plus haut). (6)
76-80	Obsédée (par le désir le plus haut).
81-85	Obsédée (par un but précis n'ayant pas trait à un désir particulier).
86-90	Paranoïaque. (7)
91-95	Hors-service (son porteur précédent doit être mort depuis moins d'une heure). (9)
96-00	Contrôlée par le porteur (pour une courte durée). (8) (9)

(1): Le personnages est un vrai légume, il ne vit que par l'intermédiaire de son arme et n'a aucune vie privée. Sa propre personnalité sera inexistante et il sera entièrement dirigé par les désirs de l'arme (et non par les siens).

(2): Le porteur semble tout à fait normal et si l'arme est discrète, il peut même passer pour un être humain non-porteur. L'arme agira cependant si le personnage prend vraiment trop de libertés ou si il met en danger ses intérêts.

(3): N'oubliez pas qu'une arme peut communiquer télépathiquement avec d'autres armes dans un rayon de 50 mètres. Si l'arme possède la capacité "Bio-mécanique: Bouche" ou "Voix", elle sera réellement bavarde et sera très chiante avec tout le monde (voire même carrément insupportable).

(4): L'acte le plus suicidaire que puisse concevoir une arme est de combattre ou plus généralement de passer le plus de temps possible à coté d'une étendue d'eau importante. L'arme peut aussi être suicidaire pour son porteur et l'incitera à se foutre dans la merde à la moindre occasion (insulter des pillards Piorads ou martyriser un bébé glouton par exemple).

(5): L'arme ne supportera pas que son porteur s'intéresse à une autre arme (magique ou non) ou à un être humain du sexe opposé. Elle veut être le seul centre d'intérêt de son porteur. Elle sera généralement dotée d'un superbe fourreau et sera rehaussée de pierres précieuses.

(6): L'arme peut aussi être rendue folle par un but très difficile à atteindre, même pour elle. Dans tous les cas, elle n'hésitera pas à sacrifier son porteur pour remplir sa "mission".

(7): Le porteur est rendu aussi méfiant que son arme. Cette dernière refuse totalement de s'approcher de toute étendue d'eau plus ou moins importante et à plus forte raison d'y combattre. L'arme peut aussi être paranoïaque envers son porteur et elle risque alors d'en changer rapidement.

(8): La durée de ce contrôle est d'au maximum 15 minutes mais peut être déterminée en lançant 2d6 (résultat en minutes).

(9): Cette personnalité n'est pas permanente et le maître de jeu devra en déterminer une autre avec un second jet de d% (en rejouant tout résultat supérieur ou égal à 91).

De toute façon, quelque soit la personnalité déterminée par le jet de dé, le maître de jeu ne devra pas oublier que les désirs de l'arme ainsi que ceux du porteur sont aussi un très bon guide pour le role-playing du couple. Rien de tel qu'un petit conflit pour animer une partie qui sombre dans la morosité la plus totale.

"Alors, toujours rien ?"

"Non, rien que la route qui poudroie et l'herbe qui..."

"Quelle herbe ? Arrête de délirer, tu me fatigues. Tu sais très bien qu'il n'y a plus d'herbe depuis longtemps à cause de la sécheresse... Mais qu'est-ce qu'ils font donc ? Cela fait plus de trois mois qu'ils sont partis !"

"Ils sont morts je te dis. Morts ! Et nous, nous sommes trop près de la forêt !"

"Non, il ne nous auraient pas abandonnés. Ils devaient simplement aller chercher la garde Vorozion. Ils n'auraient pas failli. Pas quand la sortie de la Bête est imminente. Pas maintenant."

"Attends, il y a quelque chose à l'horizon. De la poussière ! T'avais raison ! Les voila ! C'est la garde ! Ils arrivent !"

Du haut de sa monture, Karl Grigoreff regardait les deux silhouettes s'agiter loin devant lui. Karl était l'éclaireur du groupe de combat de Haffin Rozenkruz. Il était aussi porteur d'arme. Et comme tous les guerriers de Rozenkruz, il était Piorad.

Comme il s'y attendait, les deux hommes changèrent d'expression au moment même où ils s'aperçurent que ce n'était pas un cheval que montait le cavalier, mais un puissant Chagar. Les gestes de bienvenue stoppèrent net, les mâchoires tombèrent de concert, et les deux hommes tournèrent les talons et prirent leur jambes à leur cou. Ils allaient probablement alerter leur village, faire fuir les femmes et les enfants, cacher leur grain. Grand bien leur fasse. C'était ainsi dans tous les villages que traversaient les cavaliers Piorads, et cela n'empêchait jamais le pillage et la mise à sac. Les jeunes et jolies filles pré-pubères étaient certes dissimulées, mais, après tout, il restait toujours les vieilles. Et le meilleur grain avait beau être placé en lieu sûr, les villageois avaient le bon goût de laisser en pâture quelques sacs du grain de la saison précédente. A vrai dire, pensait Karl, les Piorads n'avaient que faire de ces petits villages qui n'offraient qu'une faible distraction lors de leur long voyage. Leur but était Pôle, capitale de l'empire décadent des Derigions, et s'ils pouvaient faire plaisir à quelques paysans en les laissant penser qu'ils avaient berné les barbares dégénérés, autant joindre l'agréable à l'utile. Les Piorads comblaient leurs espérances en se détendant. Et c'était sans compter le plaisir des vieilles comblées...

C'était le début du mois de la guerre, et il restait encore de longs jours de route avant de retrouver le reste de l'armée. "Et cette fois, cette année entre toutes, Pôle tombera devant la puissance des Piorads" se dit Karl. "Et les guerriers danseront comme ils ne l'ont encore jamais fait, au sommet des montagnes de corps. Et les armes, dieux parmi les dieux, se délecteront des râles des mourants. Et enfin, comme le veut la prédiction, les murailles de la cité millénaire s'écrouleront face aux troupes du nord". Mais c'était plutôt là un vœu pieux, car en plus de cent ans jamais les Piorads n'avaient atteint ne serait-ce qu'une fois les murailles principales de la ville.

Karl aperçut enfin le village. De la distance de laquelle il regardait, s'il avait été un humain normal, il ne se serait aperçu de rien. Mais il avait abandonné toute espèce d'humanité depuis qu'il était porteur de Darkalf, son arme-dieu. Darkalf qui lui prêtait ses sens et sa force. Et ce qui se passait était vraiment anormal. Les villageois ne fuyaient pas. Ils étaient calmes, et se rassemblaient à l'entrée du village. Ils avaient eu pourtant tout le temps de fuir et de se débander, mais, et c'était bien la première fois, ils attendaient les nouveaux arrivants.

Les Chagars et leurs cavaliers pénétrèrent lentement et fièrement dans le village. Tous les Vorozions étaient là, debout, les vieux et les vieilles, bien sûr, mais aussi les jeunes, les hommes en âge de se battre, les enfants et surtout les femmes et les plus jeunes filles. Quelque chose n'allait pas, et les dieux eux-mêmes sentaient le danger. Haffin Rozenkruz déploya ses hommes à travers les huttes en conservant ses Yeux-de-Braise, les meilleurs des meilleurs, autour de lui. Mais les puissants guerriers et les armes dont ils étaient porteurs ne signalèrent rien qui puisse leur donner un semblant d'explication, ni ne ramenèrent de paysans dissimulés dans des souterrains afin d'échapper à la folie meurtrière des barbares.

Un vieillard s'approcha de Rozenkruz. Karl l'observait, toujours monté sur son Chagar. Le détail des jeunes filles le choquait. Les villageois savaient très bien que les Piorads allaient se livrer à des exactions violentes dont le viol généralisé de tout ce qui touchait de près ou de loin au sexe féminin serait bien la moindre.

"Vous êtes notre seul espoir. Nous sommes prêts à tout vous donner. Notre grain, nos femmes, nos vies même pour que nos jeunes survivent."

La hache de Rozenkruz mugit dans la main du chef Piorad. Iorgal détestait les faibles, et elle le faisait sentir. Pour elle seul le prestige comptait. Mais Rozenkruz refusa de se faire submerger

par la folie de l'arme qui ne désirait qu'une chose: pulvériser le crâne du vieux. Celui-ci, d'abord apeuré par le gémissement, continua doucement.

"Depuis le père du père de mon père, qui tous furent chef du village comme je le suis, la Bête nous terrorise. Nous ne pouvons pas fuir et abandonner une terre fertile pour partir tels des nomades. Nous avons nos petits à nourrir, notre bétail à abreuver. La terre n'est pas toujours aussi aride, et durant la saison des pluies, on peut même dire que la vie est agréable. Nous avons souvent fait appel à la milice pour nous aider durant ces longues années. Des gens en armes, nombreux, et qui jamais ne sont revenus. Et chaque année, la Bête revient. Personne ne peut la tuer, et si nous vous offrons tout ce que nous avons aujourd'hui, c'est parce que vous, peut-être, aurez une chance."

Iorgal crut halluciner. Un monstre, dans ce coin aussi banal, au milieu des champs et de la forêt. Elle prit instantanément le contrôle de Rozenkruz, avant que celui-ci ne puisse répondre. La hache se leva au bout du bras du Piorad, le vieillard courba l'échine, prêt à rendre un dernier soupir dans un choc qui allait lui briser la moitié des os, et Iorgal se mit à hurler !

Les Piorads avançaient dans la forêt. Ils n'étaient que six, Haffin Rozenkruz, Karl Grigoreff et quatre Yeux-de-Braise, tous porteurs d'arme. Les monstres et les armes ont beaucoup en commun, et c'est souvent à cause des unes que les uns apparaissent. Les bois s'épaississaient à mesure que les Piorads s'enfonçaient et que les traces s'amenuisaient. Ce n'était pas seulement à cause de la bonne volonté du chef de village que Rozenkruz avait décidé d'exterminer ce monstre, ni à cause des messagers Vorozions qui s'étaient fait intercepter à quelques jours de marche du village et qui avaient fini entre les mâchoires des Chagars. Non, la véritable raison, c'était le prestige. Tuer un monstre qui avait résisté durant quatre générations était un exploit dont on chanterait les louanges sur tout le continent de Tanæphis, et même au-delà, quels que puissent être les territoires d'au-delà des mers.

L'attaque fut soudaine, rapide et terrifiante. C'est un des Yeux de Braise qui périt le premier. Le sol s'ouvrit sous ses pieds, et il eut beau se débattre, et frapper de son arme sur la chose qu'il ne voyait même pas, il mourut presque instantanément, coupé en deux dans une grande giclée de sang. La bête était énorme, aux pattes démesurées, aux griffes gigantesques et à la tête minuscule et ridicule par rapport à son corps massif couvert de plaques osseuses. Elle se déplaçait avec une vitesse hallucinante et fut sur Olaf Thorgin avant que celui-ci, gêné par les feuillages ne puisse se défendre de son épée. La Bête lui passa pratiquement à travers, et Olaf s'écroula au pied de Karl. Les Piorads n'avaient pas eu le temps de réagir que déjà deux des leurs étaient morts et que la créature avait déjà plongé à nouveau dans le sol, se préparant pour une nouvelle attaque.

Les armes commençaient à craquer de rage, insultant leurs porteurs, réclamant le contrôle. Ceux-ci tenaient bon, scrutant les environs pour détecter l'animal, mais les vibrations sous leurs pieds ne leur apprenaient rien. La bête surgit du sol à quelques mètres de Karl dans un couinement monstrueux. Celui-ci n'eut même pas le temps de réfléchir. Il ferma les yeux et Darkalf prit le contrôle. Le rhinocéros sembla palpiter sur la lame et les griffes du monstre furent stoppées net par un mouvement hallucinant de Darkalf avant qu'elles ne décapitent l'éclaireur. La bête, pour la première fois arrêtée dans son élan, sembla hésiter avant de se jeter sur Rozenkruz. Cela suffit largement et alors même que Haffin levait sa hache, les tentacules de Iorgal, qui servaient souvent à bien d'autres choses, couvraient déjà sa main, son poignet et son avant-bras. Haffin Rozenkruz aperçut la bête se précipiter vers lui comme au ralenti. Il eut tout le temps d'abattre la hache-dieu sur le flanc de la taupe géante. Le choc de la hache et de l'animal fut monstrueux et alors que tout être humain aurait été tué net par une telle secousse, les pseudopodes remplirent leur office en amortissant le coup et en gardant l'arme-dieu dans la main de son porteur. Rozenkruz se préparait déjà au deuxième coup. Mais la bête, étourdie par la douleur, chargeait les deux Yeux-de-Braise survivants. Elle n'eut pas le temps de les atteindre. Le jet de flamme et le jet d'acide combinés la réduisit en poussière en pleine course. Depuis quatre générations, la Bête avait semé la terreur dans la région. Il avait suffit de six Piorads pour la tuer. Des Piorads porteurs de dieux...

Le village ne fut pas entièrement détruit, mais le tribut fut bien lourd à payer. Toutes les femmes et certains hommes furent violés de nombreuses fois, et ce quel que soit leur âge et leur condition. Les huttes furent fouillées et dépouillées de toute leurs richesses et quelques vieillards se retrouvèrent même dans les mangeoires des Chagars. Les Piorads reprirent alors la route qui allait les mener vers Pôle, vers la gloire et la richesse. C'était le début du mois de la guerre, et il restait encore de longs jours de route avant de retrouver le reste de l'armée. Et cette fois, cette année entre toutes, Pôle tomberait devant la puissance des Piorads.

VII) Description des capacités

Dans toutes les descriptions ci-dessous, le terme RU est utilisé comme abréviation au Résultat des Unités qui indique la qualité de la réussite du jet lancé pour connaître les effets du pouvoir en question. Toutes les capacités sont décrites en neuf points distincts qu'il est bon de présenter succinctement:

Nom du pouvoir

Type: Table d'où le pouvoir est tiré et, entre parenthèses, chiffre à réaliser sur le d% pour l'obtenir.
Coût: Exprimé en points. Correspond plus ou moins à la puissance du pouvoir.
Manifestation: Caractéristique physique ou mentale dont peut être dotée une arme possédant ce pouvoir. Si une arme possède deux manifestations antagonistes, le maître de jeu devra décider laquelle il estime la plus importante et ne prendra en compte que celle-ci. La manifestation décrite (lorsqu'elle est physique) correspond la plupart du temps à une épée. A vous d'adapter cette manifestation pour les autres types d'arme.
Fréquence d'utilisation: Fréquence à laquelle un même pouvoir peut être utilisé au cours d'une partie.
Portée: Exprimée, le plus souvent, en mètres.
Durée: Exprimée en tours (6 secondes), minutes ou heures.
Effet(s): Résultat du pouvoir en cas d'échec ou de réussite normale.
Réussite critique: Résultat en cas de réussite critique du pouvoir. Les effets d'une réussite critique normale (surtout dans le cas d'une compétence de combat) ne sont pas pris en compte (à moins que le contraire ne soit précisé). "-" signifie que le résultat d'une réussite critique n'est pas modifié par le pouvoir.
Echec critique: Résultat en cas d'échec critique du pouvoir. Les effets d'une réussite critique normale (surtout dans le cas d'une compétence de combat) ne sont pas pris en compte (à moins que le contraire ne soit précisé). "-" signifie que le résultat d'un échec critique n'est pas modifié par le pouvoir.

1) Liste des capacités

Absorption: Agilité

Type: Exotique (01).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang jaune qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit son Agilité baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit son Agilité descendre en dessous de 1, elle s'écroule sur le sol et est incapable d'agir physiquement pendant RU minutes. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points d'Agilité sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir son Agilité dépasser 40.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points d'Agilité mais tous ceux que possède encore la victime, déclenchant un évanouissement immédiat (pour une minute).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points d'Agilité. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Endurance

Type: Exotique (02).
Coût: 35.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang vert qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit son Endurance baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit son Endurance descendre en dessous de 1, elle meurt immédiatement. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points d'Endurance sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir son Endurance dépasser 40. N'oubliez pas que lorsque l'on modifie l'Endurance, on modifie en même temps les points de vie du personnage.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points d'Endurance mais tous ceux que possède encore la victime, la tuant sur le coup.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points d'Endurance. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Force

Type: Exotique (03).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang rouge qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Force baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Force descendre en dessous de 1, elle s'écroule sur le sol, incapable du moindre mouvement pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Force sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Force dépasser 40. N'oubliez pas qu'une Force très haute ou très basse modifie les dommages causés par le personnage à l'aide d'une arme de contact.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Force mais tous ceux que possède encore la victime, la faisant s'écrouler sur le sol et la rendant incapable du moindre mouvement (pour une minute).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Force. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Perception

Type: Exotique (04).
Coût: 25.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang bleu clair qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.

Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Perception baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Perception descendre en dessous de 1, elle perd immédiatement l'usage de ses cinq sens et ce, pour une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Perception sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Perception dépasser 40.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Perception mais tous ceux que possède encore la victime, lui faisant perdre immédiatement l'usage de ses cinq sens (pour une minute).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Perception. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Rapidité

Type: Exotique (05).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang argenté qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Rapidité baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Rapidité descendre en dessous de 1, elle est paralysée pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Rapidité sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Rapidité dépasser 40.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Rapidité mais tous ceux que possède encore la victime, la paralysant immédiatement (pour une minute).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Rapidité. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Volonté

Type: Exotique (06).
Coût: 25.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang bleu foncé qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Volonté baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Volonté descendre en dessous de 1, elle devient un véritable légume pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Volonté sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Volonté dépasser 40.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Volonté mais tous ceux que possède encore la victime, la faisant immédiatement devenir un légume (pour une minute).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Volonté. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Acide

Type: Exotique (07).
Coût: 15.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est constellée de petits trous d'où sort en permanence un acide vert foncé très corrosif. Le fourreau de l'arme doit être construit sur mesure pour ne pas risquer de causer des dommages au porteur.
Fréquence d'utilisation: Permanent (+ deux fois par jour).
Portée: Contact.
Durée: Permanent (+ une seule attaque).
Effet(s): Les gouttelettes d'acide décalent d'une colonne vers la droite les dommages causés par l'arme. De plus, deux fois par jour, les gouttelettes peuvent se transformer en grosses gouttes et décaler de quatre colonnes vers la droite les dommages causés par l'arme et ce, pour une seule attaque.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): La cible voit son armure fondre littéralement. Elle devient immédiatement inutilisable et doit être retirée au plus vite.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): Le porteur, utilisant maladroitement son arme, est éclaboussé par l'acide qui suinte de la partie métallique. Il subit 2d10 points de dommages.

Acrobatie

Type: Secondaire (01-02).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme semble se trémousser lorsque le personnage la prend en main. Cela ne gène en aucun cas sa manipulation en combat mais incite le porteur à être toujours en mouvement.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Acrobatie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet d'Acrobatie): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle sursaute de joie et oblige le personnage à tenter immédiatement une autre acrobatie (même s'il ne le désire pas).
Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage se blesse et perd 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Acrobatie incontrôlée

Type: Secondaire (63-64).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est perpétuellement en mouvement et oblige le personnage à sautiller de gauche à droite et d'avant en arrière pour ne pas la laisser tomber. La seule solution pour éviter cela est de la laisser dans son fourreau.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Acrobatie. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet d'Acrobatie): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle sursaute de joie et oblige le personnage à tenter immédiatement une autre acrobatie (même s'il ne le désire pas). Elle garde le contrôle du personnage pour le tour suivant, moment où elle tentera encore une nouvelle acrobatie.
Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage se blesse et perd 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Agilité accrue

Type: Primaire (89-90).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme semble particulièrement légère et maniable alors que son poids reste le même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Agilité augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Agilité.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Agilité accrue

Type: Secondaire (91-92).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme semble particulièrement légère et maniable alors que son poids reste le même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Agilité augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Agilité.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Agilité minimum

Type: Condition (93-94).
Coût: -5/-10.
Manifestation: L'arme est difficile à tenir en main lorsqu'on fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique d'Agilité est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Apaisement mental

Type: Exotique (08).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme dégage une imperceptible aura de calme qui accorde à son possesseur une impression de bien-être intérieur.
Fréquence d'utilisation: Permanent (+ Une fois par jour).
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent (+ Six heures).
Effet(s): L'aura de l'arme, qui n'affecte réellement que son porteur, réduit de un point tous les désirs supérieurs ou égaux à 8 (avant la modification due à l'arme elle même) et augmente d'un point les désirs inférieurs ou égaux à 3 (avant la modification due à l'arme elle même). De plus, une fois par jour, l'arme (pas le porteur) peut faire passer tous les désirs du personnage à 5 (avant la modification due à l'arme elle même) pour une durée de six heures, si le personnage réussit un jet de Volonté x5.
Réussite critique (lors du jet de Volonté x5): Les désirs deviennent égaux à 5 (avant la modification due à l'arme elle même) pour une durée d'une journée.
Echec critique (lors du jet de Volonté x5): Les désirs inférieurs ou égaux à 5 (avant la modification due à l'arme) deviennent égaux à 1 (avant la modification due à l'arme) et les désirs supérieurs ou égaux à 6 (avant la modification due à l'arme) deviennent égaux à 10 (avant la modification due à l'arme) et ce pour une durée d'une journée.

Artisanat Batranoban

Type: Secondaire (03-04).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de petites excroissances (pointes, limes, tire-bouchons, lames) permettant de l'utiliser comme un instrument de torture à part entière.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Batranoban (Tortures raffinées) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): Le patient est totalement subjugué par l'expérience et la précision de la torture et se met à table immédiatement, sans rien cacher ni garder secret.
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Excitée par son utilisation d'une façon aussi peu orthodoxe, l'arme tue net le patient qui non seulement ne pourra plus parler mais qui plus est passe de vie à trépas sans souffrir.

Artisanat Derigion

Type: Secondaire (05-06).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: C'est la personnalité même de l'arme qui est différente de celle des autres. Elle est plus romantique, naïve et un tant soit peu moins intéressée par le coté physique des choses.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Derigion (Toutes formes artistiques) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'oeuvre créée par le personnage (aidé de son arme) est tellement belle qu'elle devient un exemple pour tous les experts du genre.
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): L'oeuvre créée est totalement ratée et tout le temps passé à la concevoir est perdu.

Artisanat Gadhar

Type: Secondaire (07-08).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est peinte d'une multitude de couleurs vives indélébiles.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Gadhar (Peintures de guerre) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est saisissant (même pour un Gadhar habitué à de telles peintures) et augmente les compétences secondaires de Commandement du personnage ainsi peint de 10% (20% pour commander des Gadhars) et ce pour une durée d'une journée (le temps que la peinture s'en aille).
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est ridicule et le personnage peint a de grandes chances de se retourner contre le porteur de l'arme qui l'a ainsi défiguré. Heureusement, la peinture n'est pas indélébile.

Artisanat Piorad

Type: Secondaire (09-10).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est dotée de petites aiguilles qui peuvent servir à réaliser les tatouages qui ont rendu si célèbres les guerriers Piorads.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Piorad (Tatouages) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est saisissant et le Prestige du personnage augmente d'un point. Le tatouage devient célèbre parmi tous ceux qui apprécient cet art difficile.

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage tatoué est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du porteur. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Sekeker

Type: Secondaire (11-12).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est dotée de plusieurs petites excroissances qui peuvent servir d'outils lors des opérations.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Sekeker (Chirurgie primitive) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'opération est réussie et, fait exceptionnel, sans aucune douleur ni anesthésie pour le patient.
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage opéré est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du porteur. Il subit 4d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Thunk

Type: Secondaire (13-14).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est dotée de nombreuses petites lames nécessaires à la réussite de belles cicatrices aussi profondes que visibles.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Thunk (Cicatrices rituelles) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): Le résultat est tellement saisissant que le Prestige du personnage ainsi marqué augmente d'un. Son pourcentage de Commandement augmente de 5% mais uniquement lorsqu'il s'agit de donner des ordres à des Thunks.
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage traité est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du porteur. Il subit 1d10+2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Vorozion

Type: Secondaire (15-16).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme connait avec précision les techniques de base nécessaires à la construction d'édifices, au bon endroit et avec les bons matériaux. Elle sera toujours aux aguets d'un bon emplacement pour construire une route, un pont ou un petit château.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Vorozion (Maçonnerie et ferronnerie) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'édifice construit est très bien conçu et peut être considéré comme étant deux fois plus solide qu'un autre construit dans les même conditions et avec les même matériaux. L'arme construite est très solide (Solidité +5). L'armure est particulièrement bien conçue (Protection +1).
Echec critique (lors du jet d'Artisanat): L'édifice construit est très instable et s'écroulera à la première attaque ou à la première grosse intempérie. L'arme est très fragile (solidité -5, minimum 1). L'armure est très mal conçue (Protection -1).

Astronomie

Type: Secondaire (17-18).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est peinte d'une couleur qui rappelle immanquablement le ciel étoilé de Tanæphis. On peut aussi y voir la représentation des trois lunes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Astronomie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet d'Astronomie): Le personnage connait exactement les effets des trois lunes sur le comportement des êtres humains et des animaux pour les trois mois à venir.
Echec critique (lors du jet d'Astronomie): Le personnage se plante totalement et obtient des résultats complètement faux (au choix du maître de jeu).

Attaque brutale critique

Type: Primaire (39-40).
Coût: 20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un taureau de combat lancé à pleine vitesse.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque brutale comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés non pas de 2 mais de 4 colonnes vers la droite.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque brutale incontrôlée

Type: Primaire (23-24).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un ours dressé sur ses pattes arrières.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Attaque brutale. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque brutale incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié. S'il n'existe plus aucun être vivant en vue, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque brutale avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaque normale critique

Type: Primaire (41-42).
Coût: 20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un aigle aux ailes déployées.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque normale comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.



Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés non pas d'une mais de 2 colonnes vers la droite.
Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque normale incontrôlée

Type: Primaire (25-26).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un combattant armé d'une épée et d'un bouclier.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Attaque normale. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque normale incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié. S'il n'existe plus aucun être vivant à portée, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.
Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque normale avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaque rapide critique

Type: Primaire (43-44).
Coût: 20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un loup aux babines retroussées.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque rapide comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite et la localisation du coup est choisie par le personnage.
Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque rapide incontrôlée

Type: Primaire (27-28).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un serpent aux crocs apparents.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Attaque rapide. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque rapide incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié. S'il n'existe plus aucun être vivant en vue, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.
Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque rapide avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaques brutales multiples

Type: Primaire (55-56).
Coût: 35.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un ours bicéphale.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque brutale, il pourra, à son initiative normale, attaquer brutalement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux attaques brutales peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux attaques brutales peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Attaques normales multiples

Type: Primaire (57-58).
Coût: 35.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un guerrier bicéphale.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque normale, il pourra, à son initiative normale, attaquer normalement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux attaques normales peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux attaques normales peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Attaques rapides multiples

Type: Primaire (59-60).
Coût: 35.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un serpent bicéphale.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque rapide, il pourra, à son initiative normale, attaquer rapidement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux attaques rapides peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux attaques rapides peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Augmentation temporaire: Agilité

Type: Exotique (09).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles jaunes.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): La caractéristique d'Agilité du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Augmentation temporaire: Endurance

Type: Exotique (10).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles vertes.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): La caractéristique d'Endurance du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement, ainsi que les points de vie.

Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus (idem pour les points de vie).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Augmentation temporaire: Force

Type: Exotique (11).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles rouges.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): La caractéristique de Force du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Augmentation temporaire: Perception

Type: Exotique (12).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles bleues claires.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Deux heures.
Effet(s): La caractéristique de Perception du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Augmentation temporaire: Rapidité

Type: Exotique (13).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles argentées.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): La caractéristique de Rapidité du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Augmentation temporaire: Volonté

Type: Exotique (14).
Coût: 10.
Manifestation: Au moment même où le pouvoir est utilisé et durant toute l'heure qui suit, la partie métallique est parcourue par de légères étincelles bleues foncées.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Deux heures.
Effet(s): La caractéristique de Volonté du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Aura d'invulnérabilité

Type: Exotique (15).
Coût: 30.
Manifestation: Au moment où le pouvoir est utilisé et pendant toute la minute qui suit, le porteur et l'arme rayonnent d'une très faible lueur blanche visible seulement dans le noir le plus complet ou par une nuit sans lune.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une minute.
Effet(s): La protection accordée normalement par l'arme à son porteur (5 points) est majorée de 10 points (pour un total de 15 points).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Aura de confusion

Type: Exotique (16).
Coût: 20.
Manifestation: Au moment où le pouvoir est utilisé et pendant toute l'heure qui suit, le porteur et l'arme sont entourés d'un halo verdâtre très faiblement luminescent, visible seulement dans le noir le plus complet ou par une nuit sans lune.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Cercle de 3 mètres de diamètre centré sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): Toute créature vivante (sauf le porteur) entrant dans la zone affectée par l'aura deviendra immédiatement complètement abasourdie par une série de sons et de lumières aléatoires et ne pourra pas agir sainement vis-à-vis de tout ce qui l'entoure. Si elle combat, elle déterminera sa tactique de combat en jetant 1d6 (au lieu, bien entendu, de choisir la face à présenter à son adversaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Aura de contrôle

Type: Exotique (17).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue par de grosses veines bleues foncées lorsque ce pouvoir est utilisé.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Cercle de 3 mètres de diamètre centré sur le porteur.
Durée: Un tour.
Effet(s): Tout être vivant (sauf le porteur) qui entre dans la sphère d'influence du pouvoir peut être pris pour cible. Le personnage doit alors réussir un jet de Volonté x5. S'il est réussi, la cible est contrôlée pour un tour seulement (et uniquement si elle rate à son tour un jet de Volonté x5). S'il est raté, rien ne se passe.
Réussite critique (Lors du jet de Volonté du personnage): La victime ne peut pas résister à l'attaque (pas de jet de Volonté x5 de sa part) et est contrôlée pendant 10 tours (une minute).
Echec critique (Lors du jet de Volonté du personnage): Si la victime est un porteur d'arme, c'est le personnage qui est contrôlé pour un tour. Sinon, il ne se passe rien.

Aura de courage

Type: Exotique (18).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme rayonne d'une aura invisible qui inspire positivement tous les guerriers qui s'en approchent et ce dans un rayon de 50 mètres.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Cercle de 15 mètres de diamètre centré sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Tous les personnages présents dans la sphère d'influence (y compris le porteur) verront leur désir de Réputation augmenter de 5, ce qui devrait normalement les inciter à combattre tout ce qui pourrait se dresser sur leur chemin. Une arme ayant un tel pouvoir augmente le moral d'une unité dans laquelle elle combat (dans un combat de masse) d'un cran (milice devient normal, normal devient vétéran, etc...).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Aura de peur

Type: Exotique (19).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme rayonne d'une aura invisible qui met très mal à l'aise tous les êtres vivants qui s'en approchent et ce dans un rayon de 20 mètres.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Cercle de 15 mètres centré sur le porteur.
Durée: Une minute.
Effet(s): Tout être vivant (sauf le porteur) qui entre dans la sphère d'influence du pouvoir peut être pris pour cible. Le personnage doit alors réussir un jet de Volonté x5. S'il est réussi, la cible est totalement effrayée pour une minute (et uniquement si elle rate à son tour un jet de Volonté x5) et voit ses désirs de Prestige, de Violence et de Réputation descendre de 5. S'il est raté, rien ne se passe.
Réussite critique (Lors du jet de Volonté du personnage): La victime ne peut pas résister à l'attaque (pas de jet de Volonté x5 de sa part) et est effrayée pendant une heure.
Echec critique (Lors du jet de Volonté du personnage): Si la victime est une porteuse d'arme, c'est le personnage qui est effrayé pour une minute. Sinon, il ne se passe rien.

Aura de protection

Type: Exotique (20).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme inspire un sentiment de confiance à tous les êtres vivants qui la touchent.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Cercle de 3 mètres centré sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Tous les êtres vivants (y compris le porteur) dans la sphère d'influence peuvent bénéficier d'un bonus de protection (magique) de 2 points. C'est l'arme elle même qui choisit à qui elle accorde cette protection.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Auto-mutilation

Type: Condition (51-52).
Coût: -10.
Manifestation: L'arme est couverte de petites lames dont le personnage peut se servir pour se mutiler.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Trois tours de combat.
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir ainsi conditionné, il doit se couper avec l'arme assez profondément (cela lui cause 1d6 points de dommages) et à un endroit visible (bras, visage, etc....). Autant dire qu'au bout de quelques semaines de cohabitation, le personnage sera entièrement couvert de cicatrices.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Auto-mutilation

Type: Limitation (39-40).
Coût: -10.
Manifestation: L'arme est couverte de petites lames dont le personnage peut se servir pour se mutiler.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour (minimum).
Portée: Sur le porteur.
Durée: Trois tours de combat.
Effet(s): Chaque matin, et chaque fois que le personnage se prépare à affronter un adversaire important, il doit se couper avec l'arme assez profondément (cela lui cause 1d6 points de dommages) et à un endroit visible (bras, visage, etc....). Autant dire qu'au bout de quelques jours de cohabitation, le personnage sera entièrement couvert de cicatrices.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Bio-mécanique: Bouche

Type: Exotique (21).
Coût: 5.
Manifestation: L'arme possède, sur son manche ou sa lame, une excroissance de peau et de chair contenant une bouche d'apparence humaine.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): La bouche permet à l'arme de s'exprimer normalement (autrement que par télépathie) mais cela ne lui fait pas perdre ses capacités de télépathie. En outre, le personnage peut utiliser cette bouche pour attaquer normalement au contact. Cette bouche a les caractéristiques suivantes: Initiative: -2, Dommages: C. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (morsure ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).
Réussite critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): L'attaque surprend totalement la cible et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.
Echec critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): La bouche s'écrase sur une partie solide de la cible. Elle est "assommée" et ne peut plus ni parler ni attaquer durant 10 minutes. De plus, l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio-mécanique: Crochet

Type: Exotique (22).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme possède, sur son manche ou sa lame, une excroissance de peau et de chair d'où sort un crochet qui ressemble à celui possédé par un scorpion.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le crochet peut être utilisé comme arme par le personnage. Ses statistiques de combat sont les suivantes: Initiative: +0, Dommages: E. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (crochet ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).
Réussite critique (Lors d'un jet de toucher du crochet): L'attaque surprend la cible qui est déséquilibrée par le crochet et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.
Echec critique (Lors d'un jet de toucher du crochet): Selon le type d'attaque choisi.

Bio-mécanique: Dard

Type: Exotique (23).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme possède, sur son manche ou sa lame, une excroissance de peau et de chair d'où sort un dard qui ressemble à celui possédé par une guêpe.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le dard peut être utilisé comme une arme par le personnage. Ses statistiques de combat sont les suivantes: Initiative: +2, Dommages: D. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (dard ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).
Réussite critique (Lors d'un jet de toucher du dard): Quelque soit le type d'attaque choisi, le dard pénètre profondément dans le corps de la cible, et on détermine les dommages en divisant l'armure de la victime par deux. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.
Echec critique (Lors d'un jet de toucher du dard): Le dard est cassé. Il met 1d6 jours à repousser. De plus, l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio-mécanique: Infection

Type: Exotique (24).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme possède, sur sur toute la longueur de sa lame, une couche de chair putréfiée dont l'odeur peu engageante ajoute encore au look "destroy" de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est infectée par une maladie de puissance 2d6. La proximité de cette chair infectée en permanence peut aussi rendre malade le porteur (à moins qu'il ne soit immunisé aux maladies): Il devra donc réussir, une fois par mois, un jet d'Endurance x5 pour ne pas être victime d'une maladie de puissance 1.
Réussite critique (Lors du jet d'Endurance): Le personnage est immunisé aux effets de sa lame pendant les six mois qui suivent.
Echec critique (Lors du jet d'Endurance): Le personnage est infecté par une maladie de puissance 1d6.

Bio-mécanique: Mâchoire

Type: Exotique (25).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme possède, sur son manche ou sa lame, une excroissance de peau et de chair contenant une bouche d'apparence humaine mais possédant de grandes dents acérées.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): La bouche permet à l'arme de s'exprimer normalement (autrement que par télépathie) mais ne perd pas ses capacités de télépathie. En outre, le personnage peut utiliser cette bouche pour attaquer normalement au contact. Cette bouche a les caractéristiques suivantes: Initiative: -2, Dommages: F. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le person-

nage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (morsure ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).
Réussite critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): L'attaque surprend totalement la cible et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.
Echec critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): La bouche s'écrase sur une partie solide de la cible. Elle est "assommée" et ne peut plus ni parler ni attaquer durant 10 minutes. De plus, l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio-mécanique: Organes sexuels

Type: Exotique (26).
Coût: 5.
Manifestation: L'arme possède sur son manche une excroissance de peau et de chair contenant des organes sexuels (masculins ou féminins).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Les organes sexuels de l'arme lui permettent de ressentir les plaisirs physiques de la chair. Son Désir (Sexe) est majoré d'un (et est au moins de +1).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Bio-mécanique: Œil

Type: Exotique (27).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame une excroissance de peau et de chair contenant un œil.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Certaines compétences du personnages sont majorées par les capacités nouvelles d'observation que l'œil accorde à l'arme: Repérage +10%, Attaque rapide +10%, Feinte +10%.
Réussite critique: -
Echec critique (Lors d'un jet de toucher de l'arme): L'œil est crevé par un faux mouvement du personnage. Il se régénère en une semaine. Les compétences du personnages ne sont pas majorées pendant tout ce temps.

Bio-mécanique: Poils urticants

Type: Exotique (28).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme possède, sur sur toute la longueur de sa lame, une couche de chair où sont implantés de longs poils.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est infectée par un poison de puissance 1d6 qui cause en plus des dommages un malus de 10% à toutes les actions que pourra entreprendre la victime tant que le poison n'aura pas cessé ses effets.
Réussite critique : -
Echec critique : -

Bio-mécanique: Pseudopode

Type: Exotique (29).
Coût: 5.
Manifestation: L'arme possède sur son manche une grosse excroissance de peau et de chair qui contient de multiples tentacules.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Variable.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur prend l'arme en main, les tentacules viennent se refermer autour de sa main. L'arme ne peut donc en aucun cas être lâchée par le personnage (même dans le cas d'un échec critique).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Bond

Type: Exotique (30).
Coût: 5.
Manifestation: L'arme semble beaucoup plus légère qu'elle ne l'est en réalité.
Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Un tour de combat.
Effet(s): Le personnage peut, trois fois par jour, réaliser un bond de 10 mètres aussi bien en hauteur qu'en longueur (ou même en profondeur. Dans ce cas, le personnage ne subit aucun dommage dû à la chute si cette dernière n'excède pas 10 mètres). Il devra cependant réussir un jet d'Agilité x5 s'il souhaite combattre durant le même tour.
Réussite critique (Lors du jet d'Agilité): Le personnage tombe directement sur sa cible. L'attaque est considérée comme une charge (si l'arme peut recevoir un tel bonus) et les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite en plus des modificateurs normaux.
Echec critique (Lors du jet d'Agilité): Non seulement le personnage n'attaque pas durant le même tour mais il subit en plus 1d6 points de dommages (l'armure ne compte pas) à cause d'une mauvaise réception.

Brouillard

Type: Exotique (31).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme suinte en permanence un fin brouillard blanc (genre gaz liquide).
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Cercle de 30 mètres centré sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): Dès que le pouvoir est déclenché, une fine brume commence à sortir du sol dans toute l'aire d'effet. Elle s'épaissit petit à petit à raison de 5% par minute (jusqu'à atteindre un pourcentage de 20%). Ce pourcentage correspond à un malus à toutes les actions tentées dans le cercle et qui utilisent la vue (Repérage, Combat, Tir, etc...). Heureusement, le porteur de l'arme est immunisé et voit à travers cette brume comme en plein jour.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Chaleur

Type: Exotique (32).
Coût: 15.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est constellée de petits trous d'où sortent continuellement de petits filets de vapeur d'eau. La lame est brûlante en permanence. Le fourreau de l'arme doit être construit sur mesure pour ne pas risquer de causer des dommages au porteur.
Fréquence d'utilisation: Permanent (+ deux fois par jour).
Portée: Contact.
Durée: Permanent (+ une seule attaque).
Effet(s): La chaleur de la lame décale d'une colonne vers la droite les dommages causés par l'arme. De plus, deux fois par jour, la vapeur peut être poussée à fond et ainsi décaler de quatre colonnes vers la droite les dommages causés par l'arme et ce, pour une seule attaque.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): La lame portée au rouge par la vapeur passe littéralement à travers l'armure et on n'en tient donc pas compte pour résoudre les dommages de cette attaque (uniquement celle là).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): Le porteur, utilisant maladroitement son arme, est brûlé par la vapeur de son arme qui suinte de la partie métallique. Il subit 2d10 points de dommages.

Chance

Type: Exotique (33).
Coût: 30.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de chiffres aléatoires (inscrits en Derigion) qui changent en permanence, comme si un mathématicien fou s'en servait comme un tableau noir.
Fréquence d'utilisation: Deux fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Un jet de dé.
Effet(s): Le personnage peut, jusqu'à trois fois par jour, rejeter un d% (ou tout autre dé) qu'il vient de lancer et dont le résultat ne lui convient pas. Quelque soit ce second résultat, il devra être pris en compte (impossible de rejeter les dés plus d'une fois par dé). Le maître de jeu peut aussi autoriser un personnage à lui faire rejeter un dé dont les conséquences peuvent être primordiales pour lui même (exemple: une attaque qui lui est destinée) mais cette possibilité est totalement optionnelle et doit recevoir l'accord exprès du maître de jeu.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Code de conduite

Type: Limitation (35-36).
Coût: -10.
Manifestation: L'arme est très autoritaire et communique presque en permanence avec le porteur pour lui faire respecter son code de conduite.

Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Une arme qui possède cette limitation est dotée d'un code de conduite qui doit être défini par le maître de jeu une fois l'arme entièrement créée (pour bien faire coïncider ce code avec d'éventuels pouvoirs spéciaux). Le porteur devra obligatoirement respecter ce code sous peine de voir l'arme chercher à se débarrasser de lui à la première occasion. Le code peut être très simple (ne jamais épargner un adversaire qui se rend) ou très compliqué (comme celui de suivre les ordres d'une autre arme ou d'un certain personnage), au choix du maître de jeu.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Combat de masse

Type: Primaire (79-80).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à combattre lors de grandes batailles rangées où elle estime être particulièrement à sa place.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage se trouve au milieu d'une bataille rangée (au moins 100 guerriers de chaque côté), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat de masse" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'une bataille rangée de nuit). Les compétences de Stratégie et de Tactique du personnage sont elles aussi majorées de 10% mais uniquement si le personnage utilise ces compétences en pleine bataille.
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combat monté

Type: Primaire (77-78).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à combattre à cheval même si le personnage possède une compétence d'Equitation très basse.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage combat à cheval (ou sur le dos de toute autre monture), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat monté" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat à cheval de nuit). La compétence d'Equitation du personnage est majorée de 20% lors d'un combat monté (et uniquement dans un tel cas).
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combat nocturne

Type: Primaire (75-76).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à combattre de nuit, moment de la journée où elle se sent plus forte.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage combat de nuit (pas dans un souterrain ou un bâtiment sombre), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat monté" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat à cheval de nuit). Les compétences de Repérage et de Discrétion du personnage sont majorés de 10% la nuit lorsque le personnage se prépare à attaquer (et uniquement dans ce cas).
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combat rural

Type: Primaire (73-74).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à rester le moins longtemps possible dans une ville ou un bâtiment.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage combat en milieu rural (c'est-à-dire n'importe quel endroit où le personnage est entouré de végétaux qui se sont développés sans l'aide d'un être humain), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat rural" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat en forêt de nuit).
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combat singulier

Type: Primaire (81-82).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à combattre en combat singulier les porteurs d'armes qu'il rencontre.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage lutte contre un porteur d'arme en combat singulier (c'est-à-dire sans qu'aucun autre personnage n'intervienne dans la confrontation), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat singulier" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat singulier de nuit). L'initiative du personnage (ou de l'arme, c'est la même chose) est majorée de 2 points lors d'un tel combat (quel que soit le type d'attaque choisi).
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combat urbain

Type: Primaire (71-72).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme incite en permanence le personnage à rester à proximité d'un bâtiment. Elle est très paranoïaque lorsqu'elle est séparée de la présence rassurante d'un édifice créé par un être humain..
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage combat dans un milieu urbain (c'est-à-dire dans un endroit fabriqué par un être humain, que ce soit une route pavée, un bâtiment ou un couloir de mine), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat urbain" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat urbain de nuit).
Réussite critique: Selon la compétence utilisée.
Echec critique: Selon la compétence utilisée.

Combinaison défensive critique

Type: Primaire (53-54).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un rhinocéros à six pattes doté de quatre grandes ailes dorées. Arrêtez de rire!
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%. Si l'option défensive est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaison défensive incontrôlée

Type: Primaire (37-38).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un crabe doté de grandes ailes de chauve-souris. Ce pouvoir est très puissant!
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de donner le contrôle à l'arme qui choisit alors deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour.



Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée. Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal. L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre combinaison défensive incontrôlée au tour suivant.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaison offensive critique

Type: Primaire (51-52).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un chat à six pattes doté d'une carapace de tortue. Oui alors là, c'est vraiment pas la peine!
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de 25%. Si l'option offensive est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaison offensive incontrôlée

Type: Primaire (35-36).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un chat sauvage doté d'une carapace de tortue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de donner le contrôle à l'arme qui choisit alors deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée. Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de 25%.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal. L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre combinaison offensive incontrôlée au tour suivant.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaisons défensives multiples

Type: Primaire (69-70).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un rhinocéros bicéphale à six pattes doté d'une paire d'ailes dorées.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir quatre options de combat (avec quatre dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Deux des quatre options devront être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et les deux autres de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de la première option offensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option défensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option offensive sera modifié d'un malus de 50%.
Réussite critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaisons offensives multiples

Type: Primaire (67-68).
Coût: 50.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un chat bicéphale à six pattes doté d'une carapace de tortue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir quatre options de combat (avec quatre dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Deux des quatre options devront être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et les deux autres de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de la première option défensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option offensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option défensive sera modifié d'un malus de 50%.
Réussite critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Commandement

Type: Secondaire (19-20).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme n'arrête pas d'employer un vocabulaire militaire lorsqu'elle s'exprime, un peu dans le genre de Clint Eastwood dans le Maître de guerre.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Commandement augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Commandement): Les ordres sont respectés à la lettre et les désirs de Réputation et de Prestige des hommes sont majorés de deux chacun pour une journée, les incitant à combattre encore plus vaillamment.
Echec critique (lors du jet de Commandement): Le personnage et son arme se ridiculisent totalement. Les hommes n'ont plus aucune confiance en lui et ce même s'il est leur supérieur direct. Il ne peut plus assumer le commandement de son unité avant au moins une semaine. S'il utilise la force brutale pour se faire respecter, il risque de voir les effectifs de son unité réduits considérablement à la suite de désertions en masse.

Commandement incontrôlé

Type: Secondaire (65-66).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme emploie un vocabulaire militaire et n'arrête pas de donner des conseils au joueur même lorsqu'il n'en demande pas ou lorsqu'il veut être tranquille.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Commandement. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Commandement): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle garde le contrôle du personnage pour le tour suivant, moment où elle tentera de donner de nouveaux ordres encore plus glorieux et dangereux.
Echec critique (lors du jet de Commandement): L'arme se ridiculise et fait croire que c'est le personnage qui vient de se tromper pour ne pas perdre sa crédibilité vis à vis des hommes qui sont sous les ordres de son porteur.

Communication à longue distance

Type: Exotique (34).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme parle très fort et est très bavarde.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: 500 mètres.
Durée: Permanent.
Effet(s): La communication télépathique dont toutes les armes magiques sont dotées est étendue à 500 mètres (au lieu de 50) lorsqu'elles se parlent entre elles et à 50 mètres (au lieu de 25cm) pour ce qui est de la communication avec leurs porteurs.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Compétence de combat: Attaque brutale

Type: Primaire (01-02).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un Chagar sur le point d'attaquer.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire d'Attaque brutale augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Compétence de combat: Attaque normale

Type: Primaire (03-04).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un lézard des marais sur le point d'attaquer.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire d'Attaque normale augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Compétence de combat: Attaque rapide

Type: Primaire (05-06).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un loup sur le point d'attaquer.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire d'Attaque rapide augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Compétence de combat: Combinaison défensive

Type: Primaire (15-16).
Coût: 35.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un rhinocéros doté de grandes ailes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Compétence de combat: Combinaison offensive

Type: Primaire (13-14).
Coût: 35.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un chat sauvage doté d'une carapace de tortue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de 25%.
Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Compétence de combat: Esquive

Type: Primaire (11-12).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un chat sauvage qui évite une attaque.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire d'Esquive augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Compétence de combat: Feinte

Type: Primaire (07-08).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un oiseau de proie qui se prépare à attaquer.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire de Feinte augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Compétence de combat: Parade

Type: Primaire (09-10).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme possède sur sa lame la représentation stylisée d'un porc-épic roulé en boule.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire de Parade augmenter de 10%/20%/30% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique: Voir le chapitre réservé au combat.
Echec critique: Voir le chapitre réservé au combat.

Composition: Mercure

Type: Exotique (35).
Coût: 30.
Manifestation: La lame de l'arme semble entièrement composée de mercure bien qu'elle soit aussi solide qu'une arme en acier. Lorsque l'arme est frappée avec force sur une surface dure, elle pénètre profondément à l'intérieur, causant des dommages très importants à ce qui se trouve dessous.
Fréquence d'utilisation: Permanent.

Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme pénètre entièrement dans la chair de la cible et divise par deux la valeur de toute armure qu'elle rencontre en chemin (seulement pour le calcul des dommages de cette attaque) et décale ces dommages de deux colonnes vers la droite.
Réussite critique: (lors du jet de toucher de l'arme): La cible est infectée par de minuscules gouttes de mercure. On considère cette attaque comme celle d'un poison de puissance 5.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est considérée comme une échec critique normal.

Composition: Obsidienne

Type: Exotique (36).
Coût: 20.
Manifestation: La lame de l'arme, noire bien entendu, est entièrement composée d'un alliage (très improbable!) entre de l'acier et de l'obsidienne.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): La dureté et la finesse de l'arme permettent de décaler les dommages qu'elle cause d'une colonne vers la droite. De plus, une attaque (normale, brutale, rapide ou une feinte) avec une telle arme est considérée comme critique sur un jet d'unité supérieur ou égal à 9 (au lieu de 0).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Composition: Os

Type: Exotique (37).
Coût: 10.
Manifestation: La larme de l'arme est entièrement composée d'os (très solides!).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): La finesse de l'arme permet de décaler les dommages qu'elle cause d'une colonne vers la droite.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Composition: Pierre d'Œphis

Type: Exotique (38).
Coût: 50.
Manifestation: La lame de l'arme a été forgée (ou plutôt sculptée) dans une pierre (une météorite) issue d'Œphis.
Fréquence d'utilisation: Lorsque Œphis est ascendante.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant qu'Œphis est ascendante.
Effet(s): Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Composition: Pierre de Taamish

Type: Exotique (39).
Coût: 50.
Manifestation: La lame de l'arme a été forgée (ou plutôt sculptée) dans une pierre (une météorite) issue Taamish.
Fréquence d'utilisation: Lorsque Taamish est ascendante.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que Taamish est ascendante.
Effet(s): Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Composition: Pierre de Nænerg

Type: Exotique (40).
Coût: 50.
Manifestation: La lame de l'arme a été forgée (ou plutôt sculptée) dans une pierre (une météorite) issue de Nænerg.
Fréquence d'utilisation: Lorsque Nænerg est ascendante.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que Nænerg est ascendante.
Effet(s): Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Composition: Pierre ponce

Type: Exotique (41).
Coût: 20.
Manifestation: La lame de l'arme est entièrement composée d'un alliage (très rare!) entre de la pierre ponce et de l'acier.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Cette composition très spéciale permet simplement à l'arme de flotter. Ca peut paraître débile mais le plus grand risque qu'une arme puisse courir (puisqu'elle est indestructible et immortelle) est d'être plongée dans une grande étendue d'eau... Endroit où elle aura bien du mal à trouver un porteur.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Connaissance Batranoban

Type: Secondaire (21-22).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de dessins représentant diverses sortes de plantes exotiques ainsi qu'une symbolisation de leurs effets.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Batranoban (Culture des épices) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit totalement ce qu'il était en train de faire. Ses récoltes sont trois fois plus abondantes que prévu, l'épice en question a un effet très puissant sans effet secondaire grave, etc...
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage ne réussit qu'à faire pousser des épices impropres à la consommation et ceci sans s'en apercevoir. Les effets normaux de l'épice sont absents et les effets secondaires démultipliés. Le résultat final peut être très dangereux, voire mortel.

Connaissance Derigion

Type: Secondaire (23-24).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de fresques représentant des combats (souvent en rapport avec la chute de l'Empire Derigion).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Derigion (Histoire ancienne) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage connait absolument tout sur le sujet en question. S'il s'agit d'une légende ou d'un fait historique qui n'a pas trait à la civilisation Derigion, cette connaissance est un peu moins poussée mais largement supérieure à celle d'un indigène du cru.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se plante complètement et raconte n'importe quoi. Toute personne possédant cette même compétence se rendra tout de suite compte du problème et pourra tenter de faire revenir le personnage à la raison (bien que ce dernier soit absolument sûr de ce qu'il raconte).

Connaissance Gadhar

Type: Secondaire (25-26).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de fresques représentant une jungle luxuriante et peuplées de dizaines de petites créatures (serpents, araignées, etc...).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Gadhar (Survie en milieu hostile

Aescos grimpait le long de la vigne vierge, sa dague entre les dents. Celle-ci trouvait d'ailleurs la position déshonorante et protestait vigoureusement.

"Et si tu me laisses tomber ? T'auras l'air malin, tout seul sur ton pied de vigne. Ah, j'aurais jamais du me laisser emporter dans cette galère. Ces Derigions, quels tordus !"

"Tais toi où je serre" pensa Aescos. Il savait très bien que ça ne servait à rien, savait parfaitement qu'il n'agissait ainsi que parce que la dague le voulait bien, mais avait décidé dés le début de ce qu'il appelait la cohabitation forcée de garder un ton ironique qui lui donnait l'illusion d'un reste d'indépendance. Cela semblait plaire d'ailleurs à Woo, qui répétait à qui mieux mieux qu'elle les préférait avec le sens de l'humour.

"Tout ça pour une femme." maugréa-t-elle. "Il faudra que tu m'expliques la différence entre celle là et les autres. De mon angle de vue, si tu me permets de m'exprimer ainsi, elles se ressemblent toutes."

"Toute une éducation à refaire, ma vieille" envoya Aescos. Il grimaça en se hissant sur le premier balcon. La haute bordure en marbre racla son corset de cuir, et il se laissa rouler doucement de l'autre coté. De là où il était, il avait une vue splendide. Une des plus belles du quartier des Grappes, un des coins les plus élégants de l'ouest de Pôle, ce qui n'était pas peu dire. Mais Aescos n'était pas là pour la vue, et il ne jeta qu'un bref regard aux innombrables terrasses baignées par la clarté des lunes. Une conjonction superbe, le mois du Bonheur, la nuit la plus claire de la saison. Et Shaaizza la belle ténébreuse, aux yeux de soie et aux cuisses de faon, qui l'adorait, qui n'attendait que lui...

Le vitrail était entrouvert, et la brise nocturne agitait doucement les soieries. Il fait si chaud, pensa Aescos. Les eunuques ont voulu faire des courants d'airs.

"Elle roupille, ta gonzesse, mon vieux. A cette heure ci..."

"Si elle dort, elle rêve de moi. Son réveil n'en sera que plus doux."

"Cause toujours, macho. C'est beau d'avoir encore des illusions."

"Ta gueule" répondit prosaïquement Aescos. Il entra.

Son pied foula un tapis épais. Il faisait noir, mais Aescos avait son briquet. Il se prépara à l'allumer...

"Hé, attends... T'entends ce que j'entends ?"

Aescos retint sa respiration. Et c'est d'ailleurs ce qu'il entendit. Pas une respiration: quinze. Pendant un instant, il paniqua. "Les eunuques ! Ils m'ont tendu un piège !"

"Mais non, triple crétin... Ecoute un peu... Tout le monde dort."

Aescos se calma, et réécouta. Les respirations étaient calmes et régulières. Il alluma son briquet...

Et ses yeux embrassèrent une vision paradisiaque. Quinze jeunes femmes, dont les courbes voluptueuses épousaient les contours de vétements féériques, dont les chevelures se déroulaient sur les coussins en lin d'araignée d'Yss sommeillaient devant lui, dans la chaleur moite de la nuit. Transporté, Aescos fit un pas vers elles...

La rousse à sa gauche se frotta les yeux et posa son regard sur lui. En un bond elle fut debout.

Elle prononca quelques mots incompréhensibles et lui posa la main sur le bras.

"Heu... Excusez-moi de vous avoir réveillée, Damoiselle..." balbutia-t-il. "Qu'est-ce qu'elle a dit?" pensa-t-il à l'intention de Woo. Autour de lui, les jeunes femmes commençaient à s'agiter.

"C'est un accent Vorozion, et ça peut se traduire sommairement par "Merde ! Un mec!". Mais si j'étais toi, j'oublierai la rouquine et je prendrai une décision rapide. Tu vas te trouver bientôt dans une situation quelque peu compliquée."

Aescos se retourna et croisa les regards interrogateurs de quatorze paires d'yeux de différentes couleurs. Cinq secondes plus tard, la pièce résonnait d'exclamations et de commentaires proférés à toute vitesse avec cinq accents différents et dans une cacophonie joyeuse.

"Ça va chauffer dans quelques instants et je ne serai pas responsable..." chuchota Woo. Pour illustrer cette pensée prophétique, la porte s'ouvrit et quatre hommes blonds, à l'air sinistre et aux cimeterres du même métal entrèrent dans la pièce. Aescos devait avoir l'air très bête, debout parmi plein de filles avec une dague à la main, car sans réfléchir sur le pourquoi du scénario les quatre eunuques se jetèrent sur lui dans l'intention visible de l'embrocher.

Les veines rouge vif sur la lame de Woo se mirent à palpiter quand Aescos fit un bond apparemment impossible et enfonça son arme dans la gorge de l'eunuque le plus proche. Le flot de puissance se déversa dans ses veines et d'un revers il éventra le second, pendant que le troisième trébuchait sur le premier cadavre et que le quatrième avait encore à peine réagi. Il rata le flanc pourtant offert du troisième eunuque, esquiva un coup de cimeterre meutrier mais se fit faucher dans les jambes et tomba, les jarrets tranchés. Mu par une force surhumaine, il se releva à moitié tandis que le dernier coup de cimeterre lui tranchait net le bras et la vie. Le membre coupé vola à travers la piè-

ce, parmi le hurlement des femmes, aspergea de sang les voiles délicats et tomba au pied d'une fille aux nattes sombres. Celle-ci, machinalement, ramassa la dague.

"Heu, bonjour, enchantée. Je n'avais jamais eu encore l'honneur de collaborer avec une Thunk. "
La compréhension fut instantanée, mais la réaction de la jeune Thunk réussit à surprendre l'arme.
"Salope !" hurla-t-elle en se jetant sur une blonde grassouillette qui était collée à la tapisserie. "Tu vas payer pour tout ce que tu m'as fait subir !" Woo rentra obligemment dans la chair nacrée de la blonde, et pendant un instant la jeune Thunk se crut invincible. Cette douce illusion ne dura qu'un instant, le temps que le troisième eunuque, qui se frayait un passage à coups de pieds, ne lui transperce le dos avec son cimeterre. Il se jeta sur l'arme, tandis que trois des filles, paniquées, tentaient d'atteindre la porte qui se trouvait, bien entendu, derrière le cadavre de la jeune fille. Elle se prirent les pieds, dans les coussins et retombèrent en un magma de jambes et de voiles sur le nouveau possesseur de l'arme. Celui-ci trancha un peu au hasard dans les chairs entremélées, pour se dégager avant que le dernier eunuque qui venait enfin de comprendre ce qui se passait, ne parvienne à l'atteindre.

"Charmée" dit Woo à son nouveau compagnon."Je vois que vous êtes un impulsif. Ce n'est pas pour vous presser, mais votre ancien collègue s'approche dangereusement."
Le nouveau porteur se releva. Une dizaine de filles profitèrent de l'ouverture ainsi offerte pour se jeter sur la porte et se répandre dans le couloir en hurlant.
"Ne fais pas l'idiot, donne moi cette arme..." dit l'eunuque, arborrant son cimeterre d'un air peu convaincu.

"Il disent tous ça" dit Woo, baillant métaphoriquement. "Maintenant, ce que je te conseillerais, mais c'est comme tu veux, hein, je ne force personne moi, c'est pas comme certaines, c'est de bondir vers la gauche, de rouler derrière le buffet doré là bas et de le prendre sur le flanc droit. Il ne devrait pas avoir le temps de réagir."
Le plan marcha presque. Au moment où son porteur roulait sur le buffet, Woo se dit qu'elle aurait dû se douter que si deux des filles étaient restées alors que la porte était ouverte, c'est qu'elles avaient une idée derrière la tête. Au moment où l'eunuque se releva, la grosse statuette en bronze représentant une scène imagée que nous ne décrirons pas ici s'abattit sur le bras du porteur d'arme, réduisant l'os en poussière. Il hurla, et le deuxième coup lui enfonça le crâne. La belle Vorozion rousse qui avait accueilli Aescos à son entrée lâcha la statue et agrippa Woo, puis leva les bras au ciel dans un cri de victoire. L'autre jeune fille, à la peau de miel et aux cheveux sombres, la regarda et hésita. Une flamme brûlait dans les yeux de la Vorozion.

"Eh bien bonjour, damoiselle. Je n'ai rien contre le changement, comprenez moi bien, mais un peu de stabilité est nécessaire, ne serait ce que pour que nous fassions mieux connaissance..."
"Donne-moi cette dague, ma jolie" dit l'eunuque, qui s'avanca avec beaucoup plus de conviction que quelques secondes auparavant.
"Nous ferions mieux de fuir, vous savez. Vous ne me paraissez pas très entrainée, et je me vois dans l'impossibilité matérielle de vous rendre plus forte pendant encore, heu..."
"Mon frère était un puissant Ænestor" s'écria la jeune femme. "Je ne fuirai jamais !"

"Si vous le dites..."
C'est le moment que choisit la seconde fille pour attaquer. Elle se jeta sur la rouquine, la mordit et s'accrocha à son bras jusqu'à ce que Woo lui tranche la gorge d'un geste élégant et précis, mais qui déséquilibra un instant la Vorozion. L'eunuque bondit, le cimeterre pointé. La jeune rousse eut juste le temps de se retourner, et rassemblant tout son courage, se jeta contre lui en étreignant Woo. Dans un très bel ensemble, ils s'embrochèrent mutuellement.
Un oiseau chanta. Dans la pièce qui n'était plus à présent habitée que de cadavres, Woo glissa des doigts blanchis de la jeune femme et roula sur les dalles.

"Eh ben, je suis pas dans la merde."
Un grand silence accueillit cette déclaration. Le vent fit bruisser les lilas, et Woo entendit un bruit de pas légers, avec en fond, plus bas et plus loin, de nombreuses voix excitées. Shaaizza la belle ténébreuse, aux yeux de soie, aux cuisses de faon et, à ce moment précis, aux yeux gonflés de sommeil, sortit de sa chambre et entra dans la pièce. Le spectacle y était particulier.

Elle compta machinalement les cadavres, et son regard tomba sur Aescos. Elle ne cilla pas, mais ses yeux scrutèrent la pièce à toute vitesse à la recherche d'un objet. Elle vit Woo et son visage s'éclaira. Doucement, délibérément, elle s'accroupit prés d'elle et l'effleura d'une caresse presque érotique.

"Bonjour" chuchota-t-elle. "Il y a longtemps que je te convoitais."
"Bienvenue, Shaaizza. Ton amant est mort pour un regard de toi. C'est la formule consacrée. Me trompé-je ?"
"Aescos était un imbécile et un impuissant. C'est toi que je voulais." Elle saisit Woo et se dirigea d'un pas ferme vers le balcon. "Les gardes arrivent. Partons."

chaud) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, eau, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés que deux semaines plus tard.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un serpent ou un insecte, faire une mauvaise chute, etc... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Piorad

Type: Secondaire (27-28).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de cartes représentant certaines parties du continent de Tanæphis (surtout le nord).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Piorad (Géographie) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage arrive à se diriger presque intuitivement et évite tous les pièges dans lesquels il aurait pu tomber. De plus, son sens de l'orientation lui permet de couvrir 50% de trajet en plus durant cette journée.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se perd complètement ou tombe dans un piège. Le trajet parcouru pour la journée est diminué de 90%.

Connaissance Sekeker

Type: Secondaire (29-30).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de symboles météorologiques (nuages, soleil, gouttes de pluie).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Sekeker (Climat et précipitations) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage (et son arme) est particulièrement doué et prévoit le temps pour les deux semaines à venir sans aucun risque d'échec. Il ne prévoira évidemment pas des intempéries causées par des moyens magiques.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se vautre complètement et obtient des résultats totalement faux (il risque de se retrouver mouillé, gelé ou enneigé en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire).

Connaissance Thunk

Type: Secondaire (31-32).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte d'une fresque représentant de grandes étendues enneigées et désertes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Thunk (Survie en milieu hostile froid) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, couvertures, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés que deux semaines plus tard.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un poisson coriace, faire une mauvaise chute, etc... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Vorozion

Type: Secondaire (31-32).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte d'une fresque représentant de grandes étendues herbeuses et fertiles.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Vorozion (Gouvernement non-militariste) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à se sortir d'un mauvais pas en exposant brièvement les vertus de l'article xx page yy. Il est tellement convaincant que l'empêcheur de tourner en rond ne l'ennuie pas plus longtemps.
Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se vautre totalement et se jette lui même dans un piège juridique dont il expose les préceptes. Le résultat final est l'emprisonnement (au mieux) ou la peine de mort (au pire).

Course

Type: Secondaire (35-36).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme semble se trémousser lorsque le personnage la prend en main et l'incite à rester toujours en mouvement. Le seul moyen d'éviter cela est de la ranger dans son fourreau, endroit où elle continue à bouger.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Course augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Course): Le personnage, aidé de son arme, trouve un second souffle et cloue sur place son adversaire (ou le rattrape s'il était le poursuivant) et ce quelque soit le jet obtenu par ce dernier.
Echec critique (lors du jet de Course): Le personnage chute lamentablement et subit même 1d6 points de dommages (l'armure ne compte pas). Inutile de dire que la course n'est plus qu'un souvenir et que la chute lui fait perdre tout espoir de fuite (ou de victoire s'il s'agissait d'une course amicale).

Course incontrôlée

Type: Secondaire (67-68).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est perpétuellement en mouvement et incite le personnage à rester toujours en mouvement. Le seul moyen d'éviter cela est de la ranger dans son fourreau, endroit où elle continue à bouger.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Course. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Course): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à faire courir le personnage et l'oblige à rester en mouvement au moins pendant la minute qui suit. Elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée.
Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage chute lamentablement et subit même 2d6 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Curiosité
Type: Limitation (27-28).
Coût: -10.
Manifestation: L'arme est très bavarde et très curieuse... Plus qu'un humain, même porteur d'arme, puisse imaginer l'être.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme veut tout savoir, tout connaître et refuse qu'on lui cache quoi que ce soit. Elle entraînera son porteur dans des quêtes toujours de plus en plus fantaisistes (Où se couche le soleil ? Est-ce que c'est vrai que les Piorads ont très mauvais caractère ?) au fur et à mesure qu'elle apprendra à mieux le connaître.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Décrépitude
Type: Exotique (42).
Coût: 35.
Manifestation: La lame est couverte de toiles d'araignées et de poussière, comme si on venait de la tirer du plus profond d'un grenier.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "pompée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle, vieillit de (RUx5) ans immédiatement avec tous les effets que cela implique. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).
Réussite critique: La victime est totalement "sucée" par l'arme et meurt immédiatement en vieillissant de 1d10x100 ans (à la limite, si la créature touchée est déjà morte ou peut vivre aussi longtemps, elle ne sera pas réellement gênée par une tel vieillissement).
Echec critique: C'est le porteur, qui, victime d'un choc en retour de la part de l'arme, vieillit de 1d6 ans.

Déplacement sur l'eau
Type: Exotique (43).
Coût: 10.
Manifestation: La lame est décorée de symboles qui rappellent l'eau (poissons, vagues, etc...) ce qui est très (très!) rare pour une arme.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 2 heures.
Effet(s): Ce pouvoir permet simplement au porteur de se déplacer sur l'eau comme le premier Jésus moyen venu. Cela n'accorde pas à l'arme le pouvoir de flotter! Elle devra obligatoirement être accompagnée de son porteur pour ne pas couler.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Déplacement temporel
Type: Exotique (44).
Coût: 25.
Manifestation: La lame de l'arme est décorée de deux soleils et de trois lunes (celles qui gravitent autour de Tanæphis).
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Six secondes.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet à l'arme et à son porteur de se déplacer dans le temps (vers le futur ou vers le passé) d'une très courte durée (6 secondes, un tour de combat). Si le déplacement est effectué vers le passé, toutes les actions tentées par tous les personnages devront être résolues à nouveau et le porteur pourra choisir une autre action (tout en connaissant celles choisies par les autres puisqu'il les a déjà vécues!). Si le déplacement est effectué vers le futur, le personnage et son arme "ratent" un tour de combat. On les considère comme totalement absents. Ils réapparaissent le tour suivant exactement au même endroit.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir atrophié: Prestige
Type: Limitation (17-18).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme a un "look" très neutre, comme si elle tenait absolument à passer inaperçue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Prestige réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir atrophié: Réputation
Type: Limitation (25-26).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme a un "look" très neutre, comme si elle tenait absolument à passer inaperçue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Réputation réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir atrophié: Richesse
Type: Limitation (19-20).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme a un "look" très simple, sans aucune fioriture ni enluminure.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Richesse réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir atrophié: Sexe
Type: Limitation (21-22).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme a un profond dégoût pour les membres du sexe opposé à celui de son porteur.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Sexe réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir atrophié: Violence
Type: Limitation (23-24).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme a un profond dégoût pour la violence et refusera qu'on se serve d'elle pour achever un blessé ou un individu désarmé.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Violence réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir exacerbé: Prestige
Type: Limitation (07-08).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme est couverte de fresques rappelant ses plus célèbres combats.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Prestige augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir exacerbé: Réputation

Type: Limitation (15-16).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme est couverte de petits symboles dont le nombre total correspond à tous les porteurs d'armes qu'elle a tués.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Réputation augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir exacerbé: Richesse

Type: Limitation (09-10).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme (et plus particulièrement le manche ou le pommeau) est couverte de joyaux et de pierres précieuses.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Richesse augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir exacerbé: Sexe

Type: Limitation (11-12).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme est couverte de symboles (certains en volume) rappelant les parties génitales d'un des deux sexes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Sexe augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Désir exacerbé: Violence

Type: Limitation (13-14).
Coût: -5.
Manifestation: L'arme est dangereusement psychopathe et réclame en permanence qu'on la plonge dans un corps encore chaud (humain de préférence).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Violence augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Destruction

Type: Primaire (97-98).
Coût: 25.
Manifestation: L'arme semble très lourde et est renforcée à de nombreux endroits. Elle ressemble plus à un engin de siège (style bélier) qu'à une arme conventionnelle.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Toute armure touchée par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé est immédiatement et irrémédiablement détruite. Elle compte tout de même, une dernière fois, pour calculer les dommages de l'attaque en cours. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie (si cette condition n'est pas respectée, le pouvoir est considéré comme utilisé!).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Détection de la vie

Type: Exotique (45).
Coût: 15.
Manifestation: Le pommeau de l'arme contient une sorte de petit cadran qui reste noir tant que le pouvoir n'est pas utilisé.
Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour.
Portée: Sphère de 25 mètres autour du porteur.
Durée: 5 minutes.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, l'écran s'éclaire et indique un petit point vert pour chaque créature vivante qui se trouve dans la portée du pouvoir. Ce (ou ces) petits points se déplacent en même temps que la créature qu'ils représentent. Aucune notion de profondeur (ou de hauteur) n'est par contre prévue (une créature qui se trouve juste au dessus du porteur apparaîtra en plein milieu du cadran). Un bip sonore (télépathique) sera émis par l'arme au fur et à mesure du déplacement des points.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Détection du danger

Type: Exotique (46).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme est très paranoïaque. Elle parle continuellement de complots visant à la mettre en péril (elle ou son porteur).
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Un danger précis.
Effet(s): Dès qu'un danger précis et proche (moins d'une minute) guette l'arme ou son porteur, elle peut (si elle le désire) le prévenir de ce qui va se passer (sans être cependant trop claire dans sa prédiction). Elle peut utiliser cette capacité au maximum trois fois par jour. Le personnage lui même n'a aucun moyen ni de vérifier si l'arme ne lui ment pas ni de la forcer à utiliser ce pouvoir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Détection du mensonge

Type: Exotique (47).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme est très paranoïaque. Elle parle continuellement de complots visant à la mettre en péril (elle ou son porteur).
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur l'interlocuteur du porteur.
Durée: Une minute.
Effet(s): L'arme peut décider, de son propre chef ou dès que le personnage le lui demande, d'utiliser ce pouvoir. Elle détectera alors immédiatement tous les mensonges que pourra proférer l'interlocuteur du personnage (ou un individu qui ne s'adresse à personne en particulier, comme un chef faisant un discours par exemple). Elle détectera aussi le type de mensonge (franc et massif, par omission, etc...) mais pas sa nature exacte.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Discrétion

Type: Secondaire (37-38).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est très calme, pondérée et silencieuse. Elle incite le personnage à toujours rester discret.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Discrétion augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Discrétion): Le personnage est presque réellement invisible et ce pour une durée d'au moins vingt minutes (à moins qu'il ne se permette une action beaucoup moins silencieuse, comme par exemple attaquer au contact en poussant un cri de guerre, ce que l'arme lui déconseillera fortement de faire).
Echec critique (lors du jet de Discrétion): Le personnage fait beaucoup de bruit et n'obtient pas du tout l'effet escompté. Il est découvert par tous ceux qu'il voulait surprendre et se retrouve vraiment comme un con (et le mot est faible!).

Discrétion incontrôlée

Type: Secondaire (69-70).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est très calme, pondérée et silencieuse. Elle incite le personnage à toujours rester discret. Dès qu'elle contrôle le personnage, elle le force à rester le plus éloigné possible de toute source de bruit (ses compagnons par exemple) ou de lumière (la nuit).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Discrétion. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette

compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Discrétion): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire (le personnage est quasi-invisible pour vingt minutes) qu'elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée et continue à faire preuve d'une discrétion absolue.
Echec critique (lors du jet de Discrétion): L'arme rate complètement sa Discrétion et, de dépit, garde le contrôle du personnage quelques secondes, juste le temps de le lancer avec un grand cri de guerre sur l'ennemi le plus proche.

Disparition

Type: Exotique (48).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme est couverte de bandes blanches et noires qui donnent l'impression qu'elle est recouverte d'une peau de zèbre.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Illimitée.
Effet(s): L'arme peut disparaître à volonté des mains de son porteur (ou de son fourreau) pour réapparaître au même endroit (dans la main du porteur) lorsqu'elle le désire. Durant cette absence, elle est totalement coupée du monde réel et ne peut utiliser aucun pouvoir à part celui-ci et la télépathie avec de son porteur. Si le porteur meurt, l'arme réapparait immédiatement dans sa main.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Dommages supplémentaires

Type: Primaire (19-20).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: Le tranchant de l'arme est très effilé et parait ne jamais s'émousser (ce qui est d'ailleurs le cas mais pour toutes les armes magiques!).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): Les dommages causés par cette arme sont décalés de 1/2/3 colonnes vers la droite.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Dommages supplémentaires

Type: Exotique (40).
Coût: 20.
Manifestation: Le tranchant de l'arme semble très effilé et semble ne jamais s'émousser (ce qui est d'ailleurs le cas mais pour toutes les armes magiques!).
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Tous les dommages causés par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé sont décalés de quatre colonnes vers la droite. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie (si cette condition n'est pas respectée, le pouvoir est considéré comme utilisé!).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Douleur

Type: Exotique (50).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme est couverte de petites lames recourbées qui la font plus ressembler à un monstrueux couteau suisse multi-lames qu'à une lame magique.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est frappée par une douleur indescriptible qui cause en plus des dommages, un malus de 30% à toutes les actions que pourra entreprendre la victime tant qu'une minute ne se sera pas écoulée. Plusieurs coups sur une même cible ne cumulent pas les malus (mais on ajoute une minute à la durée de la douleur). Ce pouvoir accorde aussi à son porteur un bonus de 10% à sa compétence d'Artisanat Batranoban, s'il possède cette compétence.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Empathie avec les animaux

Type: Exotique (51).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme est recouverte de runes représentant de nombreux types d'animaux.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Portée de voix.
Durée: Une minute.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur de l'arme de pouvoir utiliser sa compétence de Marchandage de façon intuitive et télépathique avec les animaux qui l'entourent. La réussite de cette communication dépend de la réussite du jet de Marchandage. N'oubliez pas que le mode de vie de la créature pourra modifier les chances de réussite de cette communication (parler avec un Chagar n'est pas aussi simple que de parler avec un cheval quelconque).
Réussite critique (Lors du jet de Marchandage): Les animaux sympathisent avec le personnage et l'aident jusqu'à ce que leur instinct les rappelle (après un combat ou une durée qui dépend de la façon dont ils sont traités).
Echec critique (Lors du jet de Marchandage): Les animaux réagissent très mal à l'intervention du personnage et l'attaquent (si ce sont des carnivores, sinon ils fuient précipitamment).

Endurance accrue

Type: Primaire (87-88).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme semble particulièrement solide et résistante alors que son poids reste le même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Endurance augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer les points de vie et le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Endurance.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Endurance accrue

Type: Secondaire (89-90).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme semble particulièrement solide et résistante alors que son poids reste le même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Endurance augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer les points de vie et le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Endurance.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Endurance minimum

Type: Condition (89-90).
Coût: -5/-10
Manifestation: Le personnage a l'impression d'être très fatigué dès qu'il fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique d'Endurance est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Equitation

Type: Secondaire (39-40).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme adore les chevaux (ou tout autre type de monture) et incite le personnage à toujours en posséder un. Elle ne supportera pas qu'on l'utilise pour frapper une telle créature.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Equitation augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique d'Agilité) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet d'Equitation): Le personnage et son arme font totalement corps avec leur animal et sont capables de nombreuses prouesses extraordinaires (au moins pour la minute qui suit le jet critique). Ils peu-



vent par la même occasion ressentir l'état physique (nombre de points de vie perdus, maladies, parasites, etc...) et mental (peur, rage, etc...) de l'animal.
Echec critique (lors du jet d'Equitation): Le personnage, mal conseillé par son arme fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. Passé cette première attaque, l'animal tentera de fuir à moins que le personnage ne réussisse un second jet d'Equitation mais cette fois sans le bonus accordé par l'arme.

Equitation incontrôlée

Type: Secondaire (71-72).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme adore les chevaux (ou tout autre type de monture) et oblige le personnage à toujours en posséder un. Elle ne supportera pas qu'on l'utilise pour frapper une telle créature. Si cela arrive, elle tentera de prendre le contrôle du personnage pour lui causer du tort ou même le tuer.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Equitation. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet d'Equitation): L'arme fait totalement corps avec son animal et est capable de nombreuses prouesses extraordinaires (au moins pour la minute qui suit le jet critique). Elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée afin de continuer son numéro de cirque.
Echec critique (lors du jet d'Equitation): L'arme fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. L'arme ne se défend pas et garde le contrôle du personnage (coup de sabot dans la tronche garanti) tant que l'animal n'a pas pris la fuite.

Esquive critique

Type: Primaire (49-50).
Coût: 15.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un oiseau de proie en vol.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une esquive comme tactique de combat pour le tour. Si la défense est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de touché.
Réussite critique (lors du jet d'esquive): Le bonus pour l'action du tour suivant est de 30% (au lieu de 20%) et l'attaque est esquivée même dans le cas d'une feinte.
Echec critique (lors du jet d'esquive): L'esquive est tout simplement ratée (sans effet critique).

Esquive incontrôlée

Type: Primaire (33-34).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un guépard replié sur lui même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Esquive. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet d'esquive): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre esquive incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'esquive est une réussite critique normale.
Echec critique (lors du jet d'esquive): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'esquive avant 1d6 tours. De plus, l'esquive est un échec critique normal.

Esquives multiples

Type: Primaire (65-66).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un faucon à deux têtes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une esquive, il pourra esquiver deux fois au lieu d'une (deux attaques différentes ou deux fois la même). Les résultats des deux esquives seront prises en compte séparément (bonus divers et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux esquives peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux esquives peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Feinte critique

Type: Primaire (45-46).
Coût: 20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, une guêpe en vol.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une feinte comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés de 2 colonnes sur la droite (au lieu d'une seule).
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): La feinte est tout simplement ratée (sans effet critique).

Feinte incontrôlée

Type: Primaire (29-30).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un moustique tourbillonnant.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Feinte. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre feinte incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, la feinte est une réussite critique normale.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence de feinte avant 1d6 tours. De plus, la feinte est un échec critique normal.

Feintes multiples

Type: Primaire (61-62).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, une mouche à deux têtes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une feinte, il pourra, à son initiative normale, feinter deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront prises en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux feintes peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux feintes peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Fonctionne uniquement sur les animaux

Type: Condition (67-68).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un type d'animal issu du milieu naturel où a été forgée l'arme.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un animal (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un animal ou d'un croisement entre un animal et un être humain.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur les êtres humains

Type: Condition (65-66).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un être humain (souvent celui qui a forgé l'arme).
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un être humain (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un être humain ou d'un croisement entre un animal et un être humain.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Alweg

Type: Condition (23-24).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Alweg célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Alweg (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Alweg ou d'un croisement entre un animal et un Alweg.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Batranoban

Type: Condition (25-26).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Batranoban célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Batranoban (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Batranoban ou d'un croisement entre un animal et un Batranoban.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Derigion

Type: Condition (27-28).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Derigion célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Derigion (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Derigion ou d'un croisement entre un animal et un Derigion.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Gadhar

Type: Condition (29-30).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Gadhar célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Gadhar (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Gadhar ou d'un croisement entre un animal et un Gadhar.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Hysnaton

Type: Condition (31-32).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Hysnaton célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Hysnaton (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Hysnaton ou d'un croisement entre un animal et un Hysnaton.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Piorad

Type: Condition (33-34).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Piorad célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Piorad (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Piorad ou d'un croisement entre un animal et un Piorad.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur une Sekeker

Type: Condition (35-36).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'une Sekeker célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre une Sekeker (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'une Sekeker ou d'un croisement entre un animal et une Sekeker.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Thunk

Type: Condition (37-38).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Thunk célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Thunk (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Thunk ou d'un croisement entre un animal et un Thunk.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionne uniquement sur un Vorozion

Type: Condition (39-40).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de textes décrivant la vie d'un Vorozion célèbre.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.

Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Vorozion (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Vorozion ou d'un croisement entre un animal et un Vorozion.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement aléatoire

Type: Condition (61-62).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de symboles mathématiques Batranobans.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Chaque fois que le pouvoir auquel est associé cette condition est utilisé, le maître de jeu devra jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir affecte une cible aléatoirement (aussi bien un allié qu'un ennemi). Si le pouvoir est de nature défensive ou n'affecte que le porteur, il ne fonctionne pas sur un jet de d% inférieur ou égal à 25.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement différé (heures)

Type: Condition (49-50).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de symboles mathématiques Derigions.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 heures avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après le laps de temps calculé ci-dessus.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement différé (minutes)

Type: Condition (47-48).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de symboles mathématiques Derigions.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 minutes avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement différé (tours)

Type: Condition (45-46).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de symboles mathématiques Derigions.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 tours de combat avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité la nuit

Type: Limitation (89-90).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'un dessin représentant un beau ciel bleu.
Fréquence d'utilisation: Durant toute la nuit.
Portée: Sur l'arme.
Durée: 12 heures par jour.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé la nuit, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité le jour

Type: Limitation (87-88).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'un dessin représentant un ciel étoilé.
Fréquence d'utilisation: Durant toute la journée.
Portée: Sur l'arme.
Durée: 12 heures par jour.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé le jour, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Alwegs

Type: Limitation (57-58).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Alwegs.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Alweg, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Batranobans

Type: Limitation (59-60).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Batranobans.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Batranoban, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Derigions

Type: Limitation (61-62).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Derigions.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Derigion, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les femmes

Type: Limitation (93-94).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les femmes et en particulier sur leur faible potentiel guerrier.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre une femme (même une Sekeker), le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Gadhars

Type: Limitation (63-64).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Gadhars.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Gadhar, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les hommes

Type: Limitation (91-92).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les hommes et en par-

ticulier sur leur virilité.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un homme, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Hysnatons

Type: Limitation (65-66).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Hysnatons.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Hysnaton, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Piorads

Type: Limitation (67-68).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Piorads.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Piorad, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Sekekers

Type: Limitation (69-70).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Sekekers.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre une Sekeker, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Thunks

Type: Limitation (71-72).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Thunks.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Thunk, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Fonctionnement limité sur les Vorozions

Type: Limitation (73-74).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Vorozions.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Vorozion, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Force accrue

Type: Primaire (85-86).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: La lame de l'arme semble particulièrement solide et aiguisée quelque soit la façon dont le porteur l'entretient.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Force augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Force.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Force accrue

Type: Secondaire (87-88).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: La lame de l'arme semble particulièrement solide et aiguisée quelque soit la façon dont le porteur l'entretient.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Force augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Force.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Force minimum

Type: Condition (87-88).
Coût: -5/-10.
Manifestation: L'arme semble peser deux fois plus dès qu'on fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Force est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Froid

Type: Exotique (52).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme est recouverte d'une couche de glace aiguisée comme un rasoir.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): La froideur et la finesse de la lame décalent les dommages qu'elle peut causer de deux colonnes vers la droite. Si la cible est résistante au froid (magiquement) ou si elle est mort-vivante, les dommages ne sont décalés que d'une colonne.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Illusion

Type: Exotique (53).
Coût: 25.
Manifestation: La lame de l'arme est parcourue de bandes multicolores. L'arme est très difficile à camoufler et fait souvent passer le joueur pour un fêtard du carnaval Derigion.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sphère de 5 mètres autour du personnage.
Durée: Une heure.
Effet(s): Le personnage qui possède cette arme peut imaginer un délire total aussi bien visuel, odorant, qu'auditif d'une taille maximale correspondant à une sphère de 5 mètres de rayon centré autour de lui. Toute victime mise en présence de cette illusion aura le droit de tenter un jet de Volonté x5 pour tenter de ne pas y croire. Les modificateurs devront être déterminés par le maître de jeu selon la difficulté de l'illusion créée (exemple: Reproduction d'une scène auquel le personnage a assisté: +25%, Délire total: -25%, Etc...). Dans tous les cas, l'illusion ne pourra causer aucun dommage à qui que ce soit et n'aura d'ailleurs pas de consistance physique.
Réussite critique (lors du jet de résistance de la victime): Le personnage n'est pas du tout affecté par l'illusion et possède assez de conviction pour prévenir ceux qui pourraient avoir raté leurs jets de résistance (un tour de combat suffit).
Echec critique (lors du jet de résistance de la victime): La victime est totalement sous l'emprise du délire et continuera en être affectée une demi-heure après que le pouvoir se soit arrêté. Un personnage ainsi atteint ne peut pas être convaincu à court terme du contraire (voir ci-dessus).

Immortalité
Type: Exotique (54).
Coût: 40.
Manifestation: L'arme est striée de veinures argentées. Elle pulse continuellement.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): A partir du moment où le personnage devient porteur d'arme, il cesse immédiatement de vieillir. Il ne peut plus être affecté par une attaque magique de décrépitude.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Immunité au feu
Type: Exotique (55).
Coût: 25.
Manifestation: La lame de l'arme semble avoir été passée dans un four à très haute température.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé aux flammes, à la chaleur et à tous les dommages causés par le feu (sauf l'asphyxie causée par la combustion de certains matériaux).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Immunité au froid
Type: Exotique (56).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme semble avoir été passée dans un réfrigérateur et est couverte de givre.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé aux attaques causées par le froid (que ce soit un jet de glace ou un bon rhume). Ce pouvoir ne protège par contre pas de l'asphyxie qui peut être causée par une avalanche, par exemple.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Immunité aux maladies
Type: Exotique (57).
Coût: 20.
Manifestation: La lame de l'arme est entièrement vierge de toute égratignure et ne se salit jamais.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé contre toutes les formes de maladies (aussi bien naturelles que magiques).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Immunité aux poisons
Type: Exotique (58).
Coût: 30.
Manifestation: La lame de l'arme est entièrement vierge de toute égratignure et ne se salit jamais.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé contre tous les types de poisons (aussi bien naturels que magiques).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Initiative accrue
Type: Primaire (17-18)
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme qui est dotée de ce pouvoir est beaucoup plus maniable et légère qu'une autre de même type.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'initiative de l'arme est majorée de 2/4/8 points (selon le prix payé).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Initiative accrue
Type: Exotique (59).
Coût: 15.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, l'arme est soudainement beaucoup plus maniable et légère qu'une autre de même type.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, l'initiative de l'arme est majorée de 10 points (pour une seule attaque).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Invisibilité
Type: Exotique (60).
Coût: 30.
Manifestation: La lame de l'arme est elle même invisible en permanence.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur le porteur et sur l'arme.
Durée: Une minute
Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé, le personnage, son arme, et tout l'équipement qu'il transporte deviennent invisible. En combat, le fait d'être invisible accorde un bonus de 25% à toutes ses actions. Un éventuel adversaire aura un malus de 50% pour frapper un personnage utilisant un tel pouvoir (malus diminué à 40% s'il peut se guider au bruit ou à l'odeur). En dehors d'une situation de combat, une créature utilisant comme principal sens la vue devra réussir un jet de Repérage avec un malus de 50% (malus de 25% pour les autres).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Invocation d'animaux
Type: Exotique (61).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme porte de nombreuses runes d'animaux qui viennent tous de l'endroit où l'arme a été forgée.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Indéfini.
Durée: Une heure.
Effet(s): Dès que ce pouvoir est utilisé, 1d6 animaux d'un type choisi par le maître de jeu (mais qui peuvent avoir un intérêt en combat, au minimum des loups) et qui correspondent au milieu où se trouve le personnage viendront à sa rencontre. Ils mettront 1d6 minutes à arriver. Une fois à portée de voix du personnage, ce dernier pourra leur donner des ordres verbaux qu'ils exécuteront aux mieux de leurs possibilités. Une fois l'heure écoulée, ou à la mort du personnage, les animaux redeviendront sauvages et pourront même attaquer le porteur ou ses alliés.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Invocation de morts-vivants
Type: Exotique (62).
Coût: 40.
Manifestation: L'arme est décorée d'une multitudes de crânes aux yeux luisants.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Indéfini.
Durée: Dix minutes.
Effet(s): Dès que ce pouvoir est utilisé, 1d6 morts-vivants d'un type choisi par le maître de jeu (mais qui peuvent avoir un intérêt en combat, au minimum des zombis) et qui correspondent à l'endroit où se trouve le personnage s'approcheront de lui (il faut pour cela que des corps humains existent à proximité). Ils mettront 1d6 tours de combat à sortir de terre ou à s'animer. Une fois à portée de voix du personnage, ce dernier pourra leur donner des ordres verbaux qu'ils exécuteront aux mieux de leurs possibilités. Une fois les dix minutes écoulées, ou à la mort du personnage, les morts-vivants tomberont en poussière.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Invulnérabilité aux projectiles
Type: Exotique (63).
Coût: 35.
Manifestation: La lame de l'arme est gravée d'une rune représentant un grand bouclier (genre pavois).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): La protection accordée normalement par l'arme (5 points sans l'adjonction d'un pouvoir supplémentaire) est triplée lorsque le personnage subit des dommages provenant d'un projectile (uniquement physique, exemples: pierre de fronde, flèche).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Jalousie
Type: Limitation (05-06).
Coût: -15.
Manifestation: L'arme a vraiment un sale caractère et est d'une jalousie maladive qui l'oblige à toujours poser des questions indiscrètes au porteur.



Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme n'autorise en aucun cas le porteur à utiliser une autre arme (magique ou non) quelque soit la situation. Les boucliers et les couteaux "utilitaires" sont cependant admis.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Lévitation

Type: Exotique (93).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme semble très légère, comme si elle voulait quitter le sol de son propre gré.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 10 minutes.
Effet(s): Ce pouvoir, lorsqu'il est utilisé, permet au porteur de l'arme de s'élever dans les airs sans aucune limitation d'altitude (mais sans se déplacer horizontalement). Le personnage doit cependant prévoir que le pouvoir se coupe immédiatement une fois les dix minutes écoulées et que s'il est encore en l'air, la chute risque d'être douloureuse. Un combattant en l'air verra toutes ses compétences de combat réduire de 10% (sauf l'esquive) mais bénéficiera surement du bonus "attaquant plus haut" ainsi que d'un modificateur exceptionnel de 10% à son esquive.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Lire et écrire le Batranoban

Type: Secondaire (41-42).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de runes Batranobans qui décrivent succinctement la façon dont l'arme a été forgée et quel était son but primordial.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Batranoban augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.
Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Lire et écrire le Derigion

Type: Secondaire (43-44).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de runes Derigions qui décrivent succinctement la façon dont l'arme a été forgée et quel était son but primordial.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Derigion augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.
Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Lire et écrire le Piorad

Type: Secondaire (45-46).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de runes Piorads qui décrivent succinctement la façon dont l'arme a été forgée et quel était son but primordial.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Piorad augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.
Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Lire et écrire le Vorozion

Type: Secondaire (47-48).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est couverte de runes Vorozions qui décrivent succinctement la façon dont l'arme a été forgée et quel était son but primordial.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Vorozion augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.
Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Lire les pensées

Type: Exotique (64).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme est continuellement en train de poser des questions indiscrètes au personnage et ce, quelque soit la situation.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur l'interlocuteur du porteur.
Durée: Une minute.
Effet(s): L'arme peut décider, de son propre chef ou dès que le personnage le lui demande, d'utiliser ce pouvoir. Elle lira alors les pensées superficielles (ce que la cible pense au moment même où le pouvoir est utilisé) de l'interlocuteur direct du personnage. Cette victime devra être en conversation avec le personnage et avec lui seul.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Lumière

Type: Exotique (65).
Coût: 5.
Manifestation: La lame de l'arme diffuse en permanence une étrange lueur bleutée (ou verdâtre, ou toute autre couleur au choix du maître de jeu).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sphère de 10 mètres de diamètre.
Durée: Permanent.
Effet(s): La lumière produite par l'arme permet de créer une sphère éclairée quelque soit l'endroit ou le moment de la journée. Cette lumière annule tous les malus de nuit ou de noir total mais rend le porteur beaucoup moins discret.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Malédiction

Type: Limitation (97-98).
Coût: -10.

Manifestation: Le pommeau de l'arme est sculpté en forme de crâne dont les orbites sont vides.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction choisie par le maître de jeu. (Exemple: Graves maux de tête, claudication, rend le porteur muet).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Malédiction (bénigne)
Type: Limitation (95-96).
Coût: -5.
Manifestation: Le pommeau de l'arme est sculpté en forme de crâne dont les orbites sont vides.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction bénigne choisie par le maître de jeu. (Exemple: Chute des cheveux, mal à l'aise en présence d'eau, bégaiement, ne supporte pas la couleur rouge, etc...).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Malédiction (grave)
Type: Limitation (99-00).
Coût: -15.
Manifestation: Le pommeau de l'arme est sculpté en forme de crâne dont les orbites sont vides.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction grave choisie par le maître de jeu. (Exemple: Rend le porteur stérile, grave maladie incurable, vieillissement accéléré).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Marchandage
Type: Secondaire (49-50).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme n'arrête pas de parler à son porteur et prend la tête à toutes les armes qui peuvent l'entendre.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Marchandage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Marchandage): Le personnage, aidé de son arme qui lui souffle les réponses, est particulièrement apprécié par son interlocuteur. Il bénéficie d'une remise de 75% (lors des tractations commerciales) sur les prix proposés ou (dans le cas d'autres types de discussions) réussit à mettre de son coté son opposant verbal.
Echec critique (lors du jet de Marchandage): Les quelques mots prononcés par le personnage (et qui lui ont été soufflé par l'arme) sont très mal pris et il passe pour le roi des salauds (ou des cons). Dans les deux cas, le résultat est le même: un refus franc et massif de son interlocuteur et même, si cet adversaire est vraiment de mauvaise humeur, le passage à un autre type de dialogue: le combat.

Marchandage incontrôlé
Type: Secondaire (73-74).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme n'arrête pas de parler à son porteur et aux autres armes à portée. Elle est assez insupportable et le seul moyen de la faire taire est de lui donner le contrôle du personnage pour qu'elle se défoule verbalement (dans un marché Batranoban par exemple).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Marchandage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Marchandage): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à contrôler le personnage en espérant obtenir de meilleurs prix sur d'autres objets ou même faire complètement changer son interlocuteur d'avis.
Echec critique (lors du jet de Marchandage): L'arme est vexée par son échec et du refus de son interlocuteur. Elle garde le contrôle du personnage juste assez longtemps pour insulter copieusement son opposant verbal. Il y a de grandes chances pour que tout ceci se transforme en baston générale!

Mécanique: Choc électrique
Type: Exotique (66).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme est dotée de fils électriques qui relient le pommeau à la lame.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): La lame de l'arme est électrifiée et cause des dommages importants à toute cible portant une armure en métal. Contre une armure en acier ou en métal, il suffit que l'attaque soit réussie pour que la cible subisse immédiatement 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) en plus de l'attaque conventionnelle. Si l'armure n'est pas en métal, les 2d10 de dommages supplémentaires ne sont subis que si l'armure est traversée et que la victime subit au moins un point de dommage.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages causés sont de 4d10 et pas de 2d10.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui touche la lame et subit 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Mécanique: Lame escamotable
Type: Exotique (67).
Coût: 10.
Manifestation: L'arme se présente le plus souvent sous la forme d'un pommeau sans lame.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): La lame de l'arme est contenue entièrement dans le pommeau. On peut sortir l'arme en un tour de combat et la rentrer en aussi peu de temps. L'utilisation de cette capacité a surtout pour but de permettre de transporter l'arme plus facilement. Si l'arme est utilisée dans le même tour où elle est sortie, le personnage subit un malus de 10% à la compétence de combat choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Mécanique: Lame tournante
Type: Exotique (68).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme possède un petit moteur (?!?) qui fait tournoyer à grande vitesse la lame. Le bruit causé par ce moteur est assez diffus.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de deux colonnes vers la droite.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Mécanique: Lame vibrante
Type: Exotique (69).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme possède un petit moteur (?!?) qui fait vibrer la lame à grande vitesse. Le bruit causé par ce moteur est assez diffus.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Un tour de combat.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de quatre colonnes vers la droite.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Mécanique: Projectile
Type: Exotique (70).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme est couplée avec un tube qui peut être utilisé pour tirer des cartouches de gros calibre (12mm). Un tel tir produit un bruit assourdissant.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: 0-2/3-5/6-10/11-50 (comme une arme à distance).
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): L'arme peut être utilisée comme une arme à distance avec la compétence de Tir du

personnage. Dommages causés: D. Elle ne nécessite aucune munitions.
Réussite critique: -
Echec critique : -

Mécanique: Suspenseur

Type: Exotique (71).
Coût: 10.
Manifestation: Le pommeau de l'arme est doté d'un petit boîtier de forme rectangulaire et d'aspect métallique.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le petit boîtier annule le poids de l'arme qui semble ne pas peser plus lourd qu'une simple feuille de papier. La compétence d'Attaque rapide du personnage est majorée de 10%. L'initiative de l'arme est majorée de 2 points.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Mécanique: Transformation

Type: Exotique (72).
Coût: 40.
Manifestation: L'arme peut se transformer en un autre type d'arme et ce sur simple ordre du porteur.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Trois heures.
Effet(s): Chaque fois que le personnage utilise ce pouvoir il peut transformer son arme en un autre type d'arme (au choix du joueur mais seulement une arme dont le prix est inférieur ou égal à celui de l'arme de base). Les valeurs de base de l'arme sont modifiées en accord avec la table des armes mais tous les autres pouvoirs sont utilisables normalement.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Mécanique: Tronçonneuse

Type: Exotique (73).
Coût: 35.
Manifestation: L'arme possède une lame qui rappelle à s'y méprendre celle d'une tronçonneuse. L'utilisation de cette capacité produit un bruit assourdissant.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Un tour de combat.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de six colonnes vers la droite.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Médecine

Type: Secondaire (51-52).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est dotée de petits ergots qui la font ressembler à un énorme et chaotique couteau suisse. Ces appendices pourront être utilisés pour soigner un patient confiant (ou suicidaire).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Médecine augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Médecine): Le personnage est très habile avec son arme et réussit l'opération tentée avec brio (avec qui?). Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles".
Echec critique (lors du jet de Médecine): Le personnage est très maladroit et charcute le patient d'une façon que ne dénigrerait pas Mengele. Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles".

Médecine incontrôlée

Type: Secondaire (75-76).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est dotée de petits ergots qui la font ressembler à un énorme et chaotique couteau suisse. Ces appendices pourront être utilisés pour soigner un patient confiant (ou suicidaire).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Médecine. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Médecine): L'arme est très habile et réussit l'opération tentée avec brio. Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles". De plus, l'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à contrôler le personnage pendant dix minutes histoire de peaufiner l'oeuvre entreprise.
Echec critique (lors du jet de Médecine): L'arme est très maladroite et charcute le patient d'une façon que ne dénigrerait pas Mengele. Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles".

Mot de commande

Type: Condition (59-60).
Coût: -5.
Manifestation: Le mot de commande est inscrit sur l'arme de façon codée et est donc très difficile à comprendre (Jet de Volonté x5 avec un malus de 25%).
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Dès que le pouvoir auquel est lié cette condition est utilisé, le porteur devra hurler le mot de commande (celui-ci est donc impossible à utiliser si le porteur ne peut pas parler).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Nage

Type: Secondaire (53-54).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme semble être assez légère pour flotter. Ce n'est malheureusement pas du tout le cas.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Nage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique d'Endurance) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Nage): Le personnage se sent comme un poisson dans l'eau et peut y agir à son gré (pas de malus) pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 20% pour le même laps de temps. L'arme n'encombre pas du tout le nageur.
Echec critique (lors du jet de Nage): Le personnage se débat quelques instants puis coule à pic. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) tous les tours tant qu'il ne refait pas surface. Cette manoeuvre est possible en réussissant un jet de Nage (un essai tous les tours) sans les bonus accordés par l'arme.

Nage incontrôlée

Type: Secondaire (77-78).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est couverte de dessins rappelant la mer (ou un cours d'eau). On y dénombre un grand nombre de poissons.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Nage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Nage): Le personnage se sent comme un poisson dans l'eau et peut y agir à son gré (pas de malus) pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 50% pour le même laps de temps. L'arme garde le contrôle du personnage durant toute cette minute.
Echec critique (lors du jet de Nage): Le personnage se débat quelques instants puis coule à pic. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) tous les tours tant que l'arme

Hall'Feyaz, Reine des Flammes, montait à l'horizon et ses rayons commençaient à baigner les habitations troglodytes de la falaise. Bientôt, il ferait tellement chaud que tous se réfugieraient dans l'ombre des cavernes de calcaire et seuls les amoureux oseraient sortir pour aller échanger le sexe et le sel sous Sa bénédiction. Ils perdraient la tête et le coeur un moment, pour les retrouver plus tard, dans la fraicheur du soir. Car chacun sait que les serments échangés devant Elle ne sont que vent, et que de toutes les paroles échangées dans l'étreinte il ne reste que sable à l'ombre des Trois Frères.

Mais l'époque n'était pas à l'amour, mais à la tristesse. Le Blanc-aux-Oreilles-Pointues, celui auquel le chef avait sauvé la vie lors de ses voyages chez les Cousins, disait que les changements de sentiments des Hommes ne venaient pas de leur coeur, mais reflétaient les humeurs des Trois Frères. Le chef approuvait, et beaucoup des enfants des Hommes étaient élevés dans cette nouvelle croyance. Encore une génération, et la science des ombres d'Hall'Feyaz serait oubliée, au profit des courbes et des dessins obscurs que le Blanc-aux-Oreilles-Pointues traçait sur le sol pour faire croire aux jeunes que les mouvements des Trois Frères suivaient une sorte de chemin répétitif, comme si les desseins secrets des Dieux pouvaient être aplatis par terre et expliqués avec un baton. La Dame de Cendre, protestant contre cette offense perpétuelle, s'était enfermée dans sa chambre et refusait d'en sortir.

"Plutôt mourir" grommellait-elle, "que de voir ces infamies enseignées aux enfants des Hommes et le respect dû à Hall'Feyaz oublié et foulé dans la poussière." Au début les Hommes avaient souri sous cape, habitués qu'ils étaient aux éclats de colère de la vieille femme. Mais Ashida fille d'Ayïzy, sa nièce, était inquiète. Cela faisait maintenant cinq jours que la Dame de Cendre avait refusé de s'alimenter et elle la voyait dépérir. Le chef, qui ne voulait pas manquer à la protection dû aux anciens, était allé lui rendre visite avec des paroles de bonnes volonté. Il avait du se retirer en évitant de justesse un bol orné que la Dame de Cendre lui avait jeté à la tête, en le traitant d'impie et en ajoutant d'autres insultes plus personnelles que nombre de jeunes-filles de la tribu savaient injustifiées.

La situation était grave, et le chef prit conseil. Certains prétendirent qu'il fallait la forçer à avaler des galettes d'herbes et de fruits pour lui remettre les idées en place, mais il aurait fallu porter la main sur elle, et il leur était difficile de commettre un acte de violence sur un ancien, même dans son propre intérêt. Au bout de nombre de réflexions et de discours sans résultat, Oromi prit la parole.

"Chef" dit il avec un soudain sourire, et tous tendirent l'oreille. "Je suis Oromi le conteur, fils de Past, conteur lui aussi, et ainsi depuis le troisième père de mon père. La parole est plus forte que l'arme, car elle dénoue les doigts de la main qui la porte. Il s'agit d'un problème de langue. Celle de Cousin-Blanc-aux-Oreilles-Pointues, sans le vouloir, offense la Dame de Cendre. Que Hall'Feyaz me vienne en aide: ce que la langue a lié, la langue le déliera."

Oromi se leva, alla chercher la plus belle coupe de sa famille, rouge et jaune couleurs de joie, et mit sur son visage la peinture bleue du rêve et la peinture blanche de la raison. Puis, remplissant la coupe d'une cuisse de Zitoutou rôti et de baies tendres de Roses de la nuit, il monta l'escalier taillé du nord de la paroi, passa par la pièce ronde où jouaient les enfants d'Ashida, et pénétra dans la chambre de Dame de Cendre. D'un geste souple, il s'assit à ses côtés. Dame de Cendre lui jeta un regard noir, et Oromi remercia les frères que le seul bol qu'elle possédait ait déjà volé à la tête du chef.

Quelques instants s'écoulèrent dans le silence le plus total. Puis Oromi prit la parole.

"Il était une fois" dit-il doucement "il y a bien des Frères de cela, quand la tribu n'avait pas encore trouvé refuge dans les profondeurs de la falaise, un Cousin-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur apprit au chef de ce temps la magie des épices. Après un grand conseil, les anciens rejetèrent cette nouvelle science, car s'il y avait des épices pour guérir, il y avait surtout des herbes pour tuer. Le Cousin-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur repartit dans son pays, ne revint jamais, et les épices furent oubliées.

Or, quelques saisons plus tard, un Cousin-Blanc-et-Roux arriva en caravane et échanga le sexe et le sel avec une femme de la tribu. Le nom de la femme était Mels, et c'était la fille du chef. Ce n'était pas la plus belle, mais Hall'Feyaz frappe parfois en aveugle, et tous pensèrent que le Cousin avait aimé ses pensées et ne s'était pas soucié de sa peau, ce qui est toujours une chose sage. Mels et le Cousin firent leurs épousailles, et ce ne fut qu'après que Mels se rendit compte que son nouveau filié ne quittait jamais de la main sa grande arme en acier, peinte de couleurs dans la plus pure tradition des Hommes.

C'était une Arme-Vive, et son histoire était étrange. Mels l'apprit par petit bouts, car son filié n'en parlait que rarement, et depuis que les épousailles étaient terminées, devenait silencieux et

mauvais avec elle comme si elle n'avait été pour lui qu'un outil à jeter après usage. L'Arme-Vive avait été forgée chez nous, par un Dieu Gadhar, comme lui dit une fois le Cousin-Blanc-et-Roux d'un air méprisant. Elle était passée en de nombreuses mains, avait visité de nombreux pays et voulait revenir, aussi avait-elle forçé le filié de Mels à diriger ses pas vers la terre des Hommes.

Le temps passait, et la haine et la jalousie s'installèrent dans la tribu. Le chef ne savait pas pourquoi, et mettait cela sur le compte de la saison. Mais Mels, qui couchait et mangeait avec son filié même si celui-ci ne lui adressait plus la parole, voyait bien comment celui-ci utilisait sa langue et le prestige de son Arme-Vive pour monter les Hommes les uns contre les autres et surtout contre le chef, son père. Elle comprit alors qu'il l'avait choisie elle plutôt que d'autres plus belles de peau parce qu'elle était la fille du chef, et qu'il serait le nouveau chef une fois que celui-ci serait mort. Mais surtout, ce qu'elle comprit, c'est que son filié n'avait aucune importance et que l'Arme-Vive lui avait mangé le cerveau. L'Arme-Dieu qui avait vu tant de choses voulait maintenant devenir la maîtresse de toutes les tribus de toute la terre des Hommes, par la guerre et par le sang, en les montant les unes contre les autres comme elle avait monté tous les Hommes de la tribu.

Et toutes ces choses commençèrent à arriver, car le Cousin-Blanc-et-Roux tua le chef, prit sa place et mena la tribu en guerre contre les autres tribus. Le sang coulait et l'Arme-Vive Démoniaque tuait et tuait encore, prenait le contrôle d'autres tribus et augmentait sa puissance. Mels aurait bien tué son filié à ce moment mais elle ne pouvait pas, car l'Arme était puissante et le protégeait bien, et elle avait aussi peur, si elle réussissait, que l'Arme ne lui dévore le cerveau à son tour.

Du temps passa encore, et Cousin-Roux-et-Blanc se mit à faiblir. Ses gestes n'étaient plus rapides, et il tremblait d'une fièvre maligne. Mels redevint alors une filiée attentive, le soigna par des soupes et des boissons, et lui baigna le front d'eau fraiche. Mais la maladie empirait et un jour qu'il se sentait le feu d'Hall'Feyaz dans la tête et qu'il ne pouvait plus réfléchir, Mels lui dit qu'elle allait essayer une vieille magie de la tribu, et l'immerger dans la rivière sous la bénédiction des Trois Frères. Cousin-Roux-et-Blanc qui étreignait l'Arme-Vive suivit sa filiée, et celle-ci le conduisit au coude de la rivière, là où les lianes et les feuilles s'entrelacent et où on ne voit pas le fond. Mels lui dit de s'agenouiller dans l'eau pour qu'elle commence à invoquer les esprits de guérison. Cousin-Roux-et-Blanc se sentait les membres en coton et pouvait à peine bouger. Mels se retourna alors, tira sur la liane et remonta d'un coup sec le filet qu'elle avait préparé. Pendant qu'il se débattait pour en sortir, elle le frappa avec un long baton jusqu'à que le sang gicle. En faisant bien attention à ne pas s'approcher pour ne pas que l'Arme-Vive lui dévore le cerveau, elle coupa la liane qui retenait le filet et regarda le cadavre et l'épée s'enfoncer dans la vase, où, pour autant que je sache, ils sont encore.

Et c'est ainsi que Mels utilisa une magie étrangère et interdite, celle des épices, pour combattre un Démon venu de de notre propre peuple. Elle avait assisté, toute jeune, aux conversations entre le Cousin-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur et son père, savait où celui-ci avait caché le sac d'épices que lui avait laissé le Cousin et avait lentement empoisonné son filié. Comprends tu maintenant, Dame de Cendre, pourquoi il ne faut pas rejeter la connaissance des autres, même impie ou mauvaise ? Parce qu'on ne connait pas ses propres Démons, et qu'on peut utiliser le mal qui est autre contre le mal qui est sien.

Et la science de ce Cousin-aux-Oreilles-Pointues qui apprend les chemins des Trois Frères aux enfants des Hommes nous sera peut-être utile un jour. Son impiété sera alors oubliée, car Hall'Feyaz est sage et comprend les voies du coeur."

Dame de Cendre haussa les épaules et détourna le regard. Oromi sourit encore, car elle avait tout écouté. Il se leva, prenant bien soin de laisser derrière lui la coupe aux couleurs de joie, le Zitoutou rôti et les baies tendres de Roses de la nuit, s'approcha de la porte, se retourna et ajouta: "Et si vous disparaissez, Dame de Cendre, et que Cousin-aux-Oreilles-Pointues se trompe, qui réapprendra aux enfants des Hommes la science des ombres de Hall'Feyaz ?"

Le Zitoutou rôti et les baies tendres de roses de la nuit la regardèrent en battant de leurs cils métaphoriques.

Nomenclature Gadhar

Hall'Feyaz: Fey, l'un des soleil, nom féminin. (Les ombres d'Hall'Feyaz: les taches solaires)
Les Trois Frères: Les Lunes.
Les Hommes: Les Gadhars, quelque soit le sexe ou l'âge.
La terre des Hommes: Le pays Gadhar.
La Dame de Cendre: L'ainée de la tribu.
Filié, Filiée: Epoux, Epouse.
Les Cousins: Expression légèrement péjorative pour désigner les non-Gadhars.
Cousin-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur: Batranoban.
Echanger le sexe et le sel: Vous voulez un dessin ?

n'aura pas réussi un jet de Nage (elle refusera de redonner le contrôle au joueur tant qu'elle ne sera pas remontée).

Ne fonctionne pas contre un Alweg

Type: Condition (05-06).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Alweg.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Alweg. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Alweg" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Alweg). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Batranoban

Type: Condition (07-08).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Batranoban.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Batranoban. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Batranoban" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Batranoban). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Derigion

Type: Condition (09-10).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Derigion.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Derigion. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Derigion" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Derigion). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Gadhar

Type: Condition (11-12).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Gadhar.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Gadhar. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Gadhar" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Gadhar). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Hysnaton

Type: Condition (13-14).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Hysnaton.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Hysnaton. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Hysnaton" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Hysnaton). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Piorad

Type: Condition (15-16).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Piorad.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Piorad. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Piorad" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Piorad). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre une Sekeker

Type: Condition (17-18).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Sekeker.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre une Sekeker. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur une Sekeker" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est une Sekeker). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Thunk

Type: Condition (19-20).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Thunk.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Thunk. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Thunk" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Thunk). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas contre un Vorozion

Type: Condition (21-22).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Vorozion.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Vorozion. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Vorozion" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Vorozion). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas la nuit

Type: Condition (03-04).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme brille légèrement lorsque le pouvoir ainsi conditionné est utilisé.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.

Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Toutes les nuits.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé entre le crépuscule et l'aube.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas le jour

Type: Condition (01-02).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme brille légèrement lorsque le pouvoir ainsi conditionné est utilisé.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Tous les jours.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé entre l'aube et le crépuscule.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas sur les femmes

Type: Condition (85-86).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est gravée d'une rune représentant de façon stylisée un organe sexuel masculin.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé contre, sur ou pour un être humain de sexe féminin (au choix du maître de jeu). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ne fonctionne pas sur les hommes

Type: Condition (83-84).
Coût: -20.
Manifestation: La lame de l'arme est gravée d'une rune représentant de façon stylisée un organe sexuel féminin.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé contre, sur ou pour un être humain de sexe masculin (au choix du maître de jeu). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Nudité

Type: Condition (69-70).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de dessins d'êtres humains nus (hommes et femmes).
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel cette condition est associé, il doit être entièrement nu.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Nudité

Type: Limitation (03-04).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de dessins d'êtres humains nus (hommes et femmes).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le personnage doit être entièrement nu pour utiliser n'importe quel pouvoir possédé par l'arme.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Offrande

Type: Condition (57-58).
Coût: -10.
Manifestation: L'arme est couverte de gravures représentant diverses offrandes dont l'arme est friande (bijoux, pièces de monnaie, nourriture, femmes, hommes, etc...).
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette limitation ne peut être utilisé qu'une fois que le porteur a offert à son arme des richesses, de la nourriture ou un corps humain (pas pour le tuer, uniquement pour avoir des rapports sexuels). Puisque l'arme ne peut ni manger, ni faire l'amour, ni dépenser ces richesses, c'est le personnage lui même qui devra s'en acquitter.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Ombre

Type: Exotique (74).
Coût: 10.
Manifestation: La lame de l'arme est entièrement noire.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: Sphère de 10 mètres de diamètre.
Durée: Une heure.
Effet(s): L'ombre produite par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé est l'équivalent d'une nuit noire (malus de 10% à toutes les compétences de combat) mais elle n'affecte pas le porteur de l'arme.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Orientation

Type: Exotique (75).
Coût: 5.
Manifestation: Le pommeau de l'arme est doté d'un petit cadran qui n'est ni plus ni moins qu'une boussole.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet de connaître le nord magnétique où que se trouve l'arme ou le personnage.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Parade critique

Type: Primaire (47-48).
Coût: 20.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, une tortue dans sa carapace
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une parade comme tactique de combat pour le tour. Si la défense est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.
Réussite critique (lors du jet de parade): Les dommages causés à l'arme de l'adversaire sont décalés de deux colonnes vers la droite.
Echec critique (lors du jet de parade): La parade est tout simplement ratée (sans effet critique).

Parade incontrôlée

Type: Primaire (31-32).
Coût: 10/30/50.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, un rhinocéros sur la défensive.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Parade. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de parade): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre parade incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, la parade est une réussite critique normale.
Echec critique (lors du jet de parade): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence de parade avant 1d6 tours. De plus, la parade est un échec critique normal.

Parades multiples

Type: Primaire (63-64).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est marquée d'une rune représentant, d'une manière stylisée, une tortue bicéphale.

Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une parade, il pourra parer deux fois au lieu d'une (deux attaques différentes ou deux fois la même). Les résultats des deux parades seront prises en compte séparément (bonus divers, dommages et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).
Réussite critique: Les deux parades peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.
Echec critique: Les deux parades peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Perception accrue

Type: Primaire (93-94).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme semble particulièrement véloce et légère alors que son poids ne change pas.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Perception augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Perception.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Perception accrue

Type: Secondaire (95-96).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme semble particulièrement véloce et légère alors que son poids ne change pas.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Perception augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Perception.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Perception minimum

Type: Condition (95-96).
Coût: -5/-10.
Manifestation: Le personnage a l'impression de perdre progressivement l'usage de ses cinq sens lorsqu'il fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Perception est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Peur

Type: Exotique (76).
Coût: 15.
Manifestation: La lame est couverte de crânes aux yeux luisants qui semblent se déplacer sur toute la longueur.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: 10 mètres.
Durée: Variable.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, la victime doit réussir un jet de Volonté x5. Si elle rate, elle doit fuir le porteur de l'arme pour (RU) minutes. Si elle est attaquée durant cette période, elle subira un malus de 20% à toutes ses compétences et ne pourra en aucun cas attaquer.
Réussite critique (lors du jet de Volonté de la victime): La victime est effrayée pour 20 minutes.
Echec critique (lors du jet de Volonté de la victime): -

Peur incontrôlable

Type: Limitation (37-38).
Coût: -10.
Manifestation: Aucune en particulier.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme est la proie d'une peur panique vis à vis de quelque chose (au choix du maître de jeu). Ce peut être une race, un animal, un individu ou même un événement particulier. La peur de l'eau est très commune chez toutes les armes magiques de Tanæphis.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Nænerg ascendante

Type: Limitation (75-76).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Nænerg en phase ascendante. L'arme déteste par dessus tout la jalousie et est de nature frivole et irréfléchie.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Nænerg est en phase ascendante (Jalousie). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Nænerg ascendante

Type: Condition (71-72).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisé, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Nænerg en phase ascendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de la lune de Nænerg et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Nænerg descendante

Type: Limitation (77-78).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Nænerg en phase descendante. L'arme déteste par dessus tout l'amitié et est solitaire et taciturne.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Nænerg est en phase descendante (Amitié). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Nænerg descendante

Type: Condition (73-74).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisée, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Nænerg en phase descendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Nænerg et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Œphis ascendante

Type: Limitation (79-80).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Œphis en phase ascendante. L'arme est toujours de très bonne humeur, se lit facilement d'amitié avec les gens et déteste la haine sous toutes ses formes.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Œphis est en phase ascendante (Haine). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Œphis ascendante

Type: Condition (75-76).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisée, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Œphis en phase ascendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue d'Œphis et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Œphis descendante

Type: Limitation (81-82).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Œphis en phase descendante. L'arme déteste la passion que peuvent éprouver les humains les uns pour les autres et est misogyne (ou misandre) et solitaire.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Œphis est en phase descendante (Passion). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Œphis descendante

Type: Condition (77-78).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisée, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Œphis en phase descendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue d'Œphis et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Taamish ascendante

Type: Limitation (83-84).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Taamish en phase ascendante. L'arme est d'un caractère très positif et prend tout ce qui peut lui arriver du bon côté.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Taamish est en phase ascendante (Déception). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Taamish ascendante

Type: Condition (79-80).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisée, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Taamish en phase ascendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Taamish et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Taamish descendante

Type: Limitation (85-86).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Taamish en phase descendante. L'arme est très humble et déteste les fanfarons et les vantards.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur et sur son arme.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Taamish est en phase descendante (Fierté). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Phase de la lune: Taamish descendante

Type: Condition (81-82).
Coût: -5.
Manifestation: Lorsque le pouvoir souhaite être utilisée, la lame de l'arme reproduit un ciel étoilé où on peut apercevoir Taamish en phase descendante.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: 10 mois par année lunaire.
Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Taamish et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Point faible

Type: Primaire (83-84).
Coût: 25.
Manifestation: L'arme est beaucoup plus fine qu'une autre de même type.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): On considère que l'arme possède la capacité spéciale de "Point faible" et divise donc l'armure par deux lors des attaques qu'elle porte. Si l'arme possède déjà cette capacité, l'armure est divisée par quatre.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Poison

Type: Exotique (77).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme est dotée de petits trous qui suintent du poison en permanence.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Permanent.
Effet(s): Si une attaque portée par cette arme cause au moins un point de dommage à la victime, celle-ci est infectée par un poison de puissance 2d6.
Réussite critique: La victime est infectée par un poison de puissance 2d10.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur qui touche malencontreusement l'arme et qui est infecté par un poison de puissance 1d6.

Polymorphe

Type: Exotique (78).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de nombreux visages d'êtres humains qui paraissent à la fois semblables et différents.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Deux heures.
Effet(s): Le personnage peut changer de visage et peut reproduire celui d'un individu qu'il connait. Il peut aussi changer de sexe et de couleur de peau mais attention: Ce changement n'affecte que la tête du personnage. Si le visage reproduit est celui d'un être connu d'une tierce personne, cette dernière a droit à un jet de Repérage pour tenter de se rendre compte de la supercherie.
Réussite critique: -
Echec critique: -



Possession

Type: Exotique (79).
Coût: 40.
Manifestation: L'arme possède dans son pommeau une grosse gemme où l'âme de la victime "possédée" est placée durant toute la durée de l'utilisation du pouvoir.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 6 heures.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé et que l'attaque cause au moins un point de dommage à la cible, celle-ci doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas être victime de la possession (si un point de dommage n'est pas causé, le pouvoir est considéré comme utilisé). Si le jet est raté, l'âme de la victime est placée dans la gemme et l'âme de l'arme passe dans le corps de la victime pour les 6 heures suivantes (au maximum). Une fois les six heures passées, ou dès que l'âme de l'arme revient dans son corps de métal, l'âme de la victime réintègre son corps comme si de rien n'était et bien sûr sans se souvenir de ce qui s'est passé pendant qu'elle était "absente". Durant toute cette période l'arme ne peut plus utiliser aucun pouvoir et ne possède que les compétences du corps d'accueil.
Réussite critique (sur le jet de Volonté de la victime): Le durée de la possession est de 12 heures.
Echec critique (sur le jet de Volonté de la victime): L'âme du porteur d'arme passe dans la gemme et l'arme prend le contrôle de celui-ci pour les 6 heures qui suivent.

Précognition de combat

Type: Exotique (80).
Coût: 15.
Manifestation: L'arme est couverte de symboles ésotériques.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet tout simplement de choisir son option de combat après que tous les autres joueurs et adversaires en aient fait de même et qu'ils aient montré ces dites options. Si deux personnages possèdent le même pouvoir, ils choisissent leurs options en même temps, mais après tous les autres.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Prémonition

Type: Exotique (81).
Coût: 25.
Manifestation: L'arme diffuse, lorsque le pouvoir est utilisé, un brouillard odorant et verdâtre.
Fréquence d'utilisation: Une fois par semaine.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une heure.
Effet(s): Ce pouvoir permet, lorsqu'il est utilisé, d'endormir le porteur et de lui faire faire un cauchemar (ou un rêve) qui lui décrira de façon vague et symbolique un événement important de la semaine qui suit. Le maître de jeu devra décider de la nature de ce rêve et devra normalement tout faire pour aiguiller ainsi le personnage vers la suite de l'aventure.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Projection d'acide

Type: Exotique (82).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme est dotée d'une sorte de réservoir et d'un tuyau qui rappelle à s'y méprendre celui d'un extincteur.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: 0-2/3-5/6-10/11-25 (comme une arme à distance).
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): L'arme peut être utilisée comme une arme à distance qui lance de grands jets d'acide avec la compétence de Tir du personnage. Dommages causés: F. Ce pouvoir ne nécessite aucune munition.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Projection de flammes

Type: Exotique (83).
Coût: 40.
Manifestation: L'arme est dotée d'une sorte de réservoir et d'un tuyau qui rappelle à s'y méprendre celui d'un extincteur.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: 0-2/3-5/6-10/11-20 (comme une arme à distance).
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): L'arme peut être utilisée comme une arme à distance qui lance de grands jets de flammes avec la compétence de Tir du personnage. Dommages causés: H. Ce pouvoir ne nécessite aucune munition.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Protection accrue

Type: Primaire (21-22)
Coût: 5/20/50.
Manifestation: L'arme est entourée d'un halo bleu.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): La protection normalement accordée au porteur (en l'occurrence 5 points) est majorée de 2/5/10 points (selon le prix payé).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Protection accrue

Type: Exotique (84).
Coût: 20.
Manifestation: L'arme est entourée d'un halo bleu mais uniquement lorsque le pouvoir est utilisé.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour
Portée: Sur le porteur.
Durée: Deux tours de combat.
Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé, la protection normalement accordée au porteur (en l'occurrence 5 points) est majorée de 15.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Racisme envers les Alwegs

Type: Limitation (41-42).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dessinées et plus particulièrement destinées aux Alwegs. Tous les gags tournent autour des origines troubles des membres de cette "race".
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Alwegs et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Alwegs, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour l'Alweg. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec l'Alweg et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Batranobans

Type: Limitation (43-44).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes écrites en langage Batranoban. La plupart des gags tournent autour des utilisations annexes des épices.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Batranobans et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Batranobans, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Batranoban. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Batranoban et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Derigions

Type: Limitation (45).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes écrites en langage Derigion. La plu-

part des gags tournent autour de la faiblesse mentale et physique des dirigeants de cet empire.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Derigions et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Derigions, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Derigion. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Derigion et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Gadhars

Type: Limitation (46-47).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dessinées et plus particulièrement destinées aux Gadhars. La plupart des gags tournent autour la faible intelligence de ces derniers (ainsi que leur niveau technologique très bas).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Gadhars et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Gadhars, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Gadhar. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Gadhar et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Hysnatons

Type: Limitation (48-49).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dessinées et plus particulièrement destinées aux Hysnatons. La plupart des gags tournent autour de l'origine douteuse de ces derniers.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Hysnatons et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Hysnatons, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour l'Hysnaton. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec l'Hysnaton et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Piorads

Type: Limitation (50-51).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes écrites en langage Piorad. La plupart des gags tournent autour des relations contre-nature qu'entretiendraient les Piorads avec leurs montures.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Piorads et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Piorads, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Piorad. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Piorad et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Sekekers

Type: Limitation (52-53).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dessinées et plus particulièrement destinées aux Sekekers. La plupart des gags tournent autour des relations sexuelles entre personnes de sexe féminin.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Sekekers et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec une ou plusieurs Sekekers, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour la Sekeker. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec la Sekeker et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Thunks

Type: Limitation (54-55).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes écrites en langage Thunk. La plupart des gags tournent autour de la lâcheté des Thunks (et de la sale habitude qu'ils ont d'utiliser des armes à distance).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Thunks et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Thunks, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Thunk. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Thunk et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Vorozions

Type: Limitation (56).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes écrites en langage Vorozion. La plupart des gags tournent autour de la lourdeur du système politique Vorozion.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Vorozions et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Vorozions, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal).

Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Vorozion. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.
Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Vorozion et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Rapidité accrue

Type: Primaire (91-92).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme semble particulièrement maniable et véloce alors que son poids ne change pas.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Rapidité augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Rapidité.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Rapidité accrue

Type: Secondaire (93-94).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme semble particulièrement maniable et véloce alors que son poids ne change pas.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Rapidité augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Rapidité.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Rapidité minimum

Type: Condition (91-92).
Coût: -5/-10.
Manifestation: L'arme est difficile à tenir en main lorsqu'on fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Rapidité est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Repérage

Type: Secondaire (55-56).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est assez bavarde et un peu paranoïaque. Elle harcèle le personnage de phrases du genre: "Attention derrière", "Fais gaffe à la porte sur sa droite", "Garde ton arme pour dormir" et "Le coin n'est pas sûr".
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Repérage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Repérage): Le personnage est immédiatement mis au courant de tout ce qui peut se passer autour de lui et qui lui est normalement caché. Il peut même, en s'aidant des sons et des déplacements d'air, repérer une créature ou un personnage invisible.
Echec critique (lors du jet de Repérage): Le personnage, guidé par son arme, se chope une grosse hallucination qui lui fait prendre sa vessie pour une lanterne (ou bien pire encore). Zéro pointé sur toute la ligne!

Repérage incontrôlé

Type: Secondaire (79-80).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est assez bavarde et un peu paranoïaque. Elle harcèle le personnage de phrases du genre: "Attention derrière", "Fais gaffe à la porte sur la droite", "Garde ton arme pour dormir" et "Le coin n'est pas sûr".
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Repérage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Repérage): L'arme est immédiatement mise au courant de tout ce qui peut se passer autour de lui et qui lui est normalement caché. Elle peut même, en s'aidant des sons et des déplacements d'air, repérer une créature ou un personnage invisible. Elle garde le contrôle du personnage tant qu'elle n'a pas analysé tout ce qu'elle a vu.
Echec critique (lors du jet de Repérage): L'arme se chope une grosse hallucination qui lui fait prendre sa vessie pour une lanterne (ou bien pire encore). Zéro pointé sur toute la ligne! Elle garde le contrôle du personnage pendant au moins une minute, histoire de se remettre les yeux en face des trous.

Restriction vestimentaire

Type: Condition (63-64).
Coût: -5.
Manifestation: Aucune (à part évidement le look déplorable de son porteur).
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir ainsi conditionné, il doit se vêtir d'une façon convenue entre lui et l'arme et qui dépend de son humeur du moment (l'humeur de l'arme bien sûr).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Restriction vestimentaire

Type: Limitation (01-02).
Coût: -5.
Manifestation: Aucune (à part évidement le look déplorable de son porteur).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le personnage devra, pour utiliser les pouvoirs de l'arme et ne pas la vexer, se vêtir d'une façon très spéciale qui dépend à la fois du caractère de l'arme et de la nationalité du forgeron qui l'a créée.
Réussite critique:
Echec critique:

Régénération

Type: Exotique (85).
Coût: 25.
Manifestation: La lame de l'arme prend une couleur rouge sang lorsqu'elle redonne des points de vie au porteur.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur de récupérer un point de vie par minute, tant que ces points de vie ne sont pas inférieurs ou égaux à 0.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Résistance à la douleur

Type: Exotique (86).
Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de veines translucides qui se colorent en jaune lorsque le porteur devrait souffrir.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme est immunisé aux effets de la douleur. Il ne peut pas être torturé et ne tombe jamais évanoui ou dans le coma si ses points de vie descendent en dessous de 1. Il ne peut être stoppé que par des dommages le tuant sur le coup. Durant une éventuelle période de convalescence (bien qu'il ne s'évanouisse jamais, les dommages sont bels et biens encaissés et les séquelles calculées), le porteur ne subit pas le malus de 25%. Il récupère malgré tout ses points de vie à la même vitesse qu'un être humain normal.
Réussite critique: -
Echec critique: -



Résistance à la faim
Type: Exotique (87).
Coût: 5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de veines translucides qui se colorent en vert lorsque le porteur devrait avoir faim ou soif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le personnage est très résistant à la faim et à la soif et n'a besoin d'une ration journalière que toutes les semaines. Rien ne l'empêche cependant de manger et de boire normalement, il n'en ressent simplement pas le besoin.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Rituel long (minutes)
Type: Condition (55-56).
Coût: -10.
Manifestation: La lame possède sous forme de dessins l'explication exacte du rituel à opérer pour faire fonctionner le pouvoir.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 1d6 minutes.
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit opérer un rituel simple mais qui demande un minimum de préparation (1d6 minutes), un matériel adéquat et la possibilité, pour le porteur, de parler et de se déplacer à loisir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Rituel rapide (tours)
Type: Condition (53-54).
Coût: -5.
Manifestation: La lame possède sous forme de dessins, l'explication exacte du rituel à opérer pour faire fonctionner le pouvoir.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 1d6 tours.
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit opérer un rituel simple mais qui demande un minimum de préparation (1d6 tours), un matériel adéquat et la possibilité, pour le porteur, de parler et de se déplacer à loisir.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice
Type: Condition (41-42).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte du sang de toutes les créatures qui lui ont été sacrifiées. Elle ne peut pas être lavée mais garde un tranchant parfait malgré le look peu ragoûtant de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit sacrifier une créature en la tuant avec son arme. Il est possible de choisir comme victime un être humain, mais ce n'est nullement obligatoire.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice
Type: Limitation (31-32).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte du sang de toutes les créatures qui lui ont été sacrifiées. Elle ne peut pas être lavée mais garde un tranchant parfait malgré le look peu ragoûtant de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Une fois par semaine.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).
Effet(s): Le personnage doit sacrifier une créature en la tuant avec l'arme une fois par semaine au minimum (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu). Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice (fréquent)
Type: Limitation (29-30).
Coût: -15.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte du sang de toutes les créatures qui lui ont été sacrifiées. Elle ne peut pas être lavée mais garde un tranchant parfait malgré le look peu ragoûtant de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).
Effet(s): Le personnage doit sacrifier une créature en la tuant avec l'arme une fois par jour au minimum (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu). Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice (rare)
Type: Limitation (33-34).
Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte du sang de toutes les créatures qui lui ont été sacrifiées. Elle ne peut pas être lavée mais garde un tranchant parfait malgré le look peu ragoûtant de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Une fois par mois.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).
Effet(s): Le personnage doit une fois par mois au minimum sacrifier une créature en la tuant avec l'arme (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu). Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice humain
Type: Condition (43-44).
Coût: -10.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte du sang de toutes les créatures qui lui ont été sacrifiées. Elle ne peut pas être lavée mais garde un tranchant parfait malgré le look peu ragoûtant de l'ensemble.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé.
Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).
Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit sacrifier une créature en la tuant avec son arme. Il est obligatoire de choisir comme victime un être humain.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Séduction
Type: Secondaire (57-58).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme est une vraie obsédée sexuelle et n'arrête pas de faire des remarques au personnage, genre "t'as vu celle là, elle a un beau cul" ou "Mazette, j'espère au moins qu'au pieu il assure" ce qui est peut être gênant et/ou lassant au bout d'un moment.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Séduction augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire de rencontre tombe amoureux de vous (ou de votre arme, allez savoir). Il est prêt à tout (presque tout) pour vous faire plaisir. La durée de cet "amour" ne dépend que de vous et de la façon dont vous allez le traiter. A vous de savoir si le jeu en vaut la chandelle.
Echec critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire vous hait (vous ou votre arme), vous méprise ou vous vomit (au figuré). Il ne pense qu'à une chose: Prendre le large. Si vous insistez un peu trop, il risquera même de tenter de vous le faire comprendre d'une façon un peu plus musclée (Bloodlust© n'est pas vraiment un jeu pour les romantiques).

Séduction incontrôlée
Type: Secondaire (81-82).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est une vraie obsédée sexuelle et n'arrête pas de faire des remarques

au personnage, genre "t'as vu celle là, elle a un beau cul" ou "Mazette, j'espère au moins qu'au pieu il assure" ce qui peut être gênant et/ou lassant au bout d'un moment.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Séduction. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire de rencontre tombe amoureux de votre arme. Il est prêt à tout (presque tout) pour lui faire plaisir. La durée de cet "amour" ne dépend que d'elle et de la façon dont elle va le traiter. L'arme garde le contrôle de votre personnage tant qu'elle n'a pas "conclu" avec la personne séduite (ce qui peut prendre un petit bout de temps).
Echec critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire vous hait (vous ou votre arme), vous méprise ou vous vomit (au figuré). Il ne pense qu'à une chose: Prendre le large. L'arme gardera le contrôle, continuera ses réflexions désobligeantes et votre partenaire risquera même de tenter de vous le faire comprendre d'une façon un peu plus musclée (Bloodlust© n'est pas vraiment un jeu pour les romantiques).

Stase temporelle

Type: Exotique (88).
Coût: 30.
Manifestation: La lame de l'arme ressemble à un diamant taillé en forme de lame ou au moins à un bouchon de carafe. La lame est obligatoirement incolore et translucide.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "bloquée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle, doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas être paralysée durant (RU) minutes (RU: Marge de Réussite de l'attaque). Si le jet est réussi, la victime est tout de même paralysée un tour. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).
Réussite critique (sur le jet de résistance de la victime): C'est la victime qui est paralysé (RU) tours.
Echec critique (sur le jet de résistance de la victime): Le porteur est paralysée durant (RU) heures.

Stratégie

Type: Secondaire (59-60).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme a un tempérament excessif et volubile. Elle part dans de grandes envolées lyriques en repensant à ses batailles passées (qui datent, pour certaines, d'un sacré bout de temps).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Stratégie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Stratégie): Vous concevez, avec l'aide de l'expérience de votre arme, une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous.
Echec critique (lors du jet de Stratégie): Vous vous plantez totalement (votre arme est certainement un peu mythomane) mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

Stratégie incontrôlée

Type: Secondaire (83-84).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est passionnée par les combats et les guerres. Elle incite en permanence le personnage à rejoindre les rangs d'une armée (en tant que mercenaire ou en tant que troupe conventionnelle).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Stratégie. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Stratégie): Votre arme conçoit une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous. L'arme gardera le contrôle tant que la manoeuvre n'aura pas eu d'effet visible sur le cours de la bataille.
Echec critique (lors du jet de Stratégie): Votre arme se plante totalement mais est si crédible dans son erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel qu'elle vient de leur créer.

Tactique

Type: Secondaire (59-60).
Coût: 5/10/20.
Manifestation: L'arme a un tempérament excessif et affectionne les souvenirs glauques. Elle part dans des descriptions réalistes, sordides et gores en repensant à ses batailles passées (qui datent, pour certaines, d'un sacré bout de temps).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Tactique augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Tactique): Vous concevez (à l'aide de l'expérience du terrain de votre arme) une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous.
Echec critique (lors du jet de Tactique): Vous vous plantez totalement (votre arme aurait-elle vu trop de massacres et trop de gens mourir pour garder la tête froide et sur les épaules) mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

Tactique incontrôlée

Type: Secondaire (85-86).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme est passionnée par les combats et les guerres. Elle incite en permanence le personnage à rejoindre les rangs d'une armée (en tant que mercenaire ou en tant que membre d'une troupe conventionnelle).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Tactique. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Tactique): Votre arme conçoit une manoeuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous. L'arme gardera le contrôle tant que la manoeuvre n'aura pas eu d'effet visible sur le cours de la bataille.

Echec critique (lors du jet de Tactique): Votre arme se plante totalement mais est si crédible dans son erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel qu'elle vient de leur créer.

Terreur

Type: Exotique (89).
Coût: 25.
Manifestation: La lame est couverte de crânes aux yeux luisants qui semblent se déplacer sur toute la longueur.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: 20 mètres.
Durée: Variable.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, la victime doit réussir un jet de Volonté x5. Si elle rate, elle doit fuir le porteur de l'arme pour (RUx10) minutes. Si elle est attaquée durant cette période, elle subira un malus de 50% à toutes ses compétences et ne pourra en aucun cas attaquer.
Réussite critique (lors du jet de Volonté de la victime): La victime est effrayée pour 3 heures.
Echec critique (lors du jet de Volonté de la victime): -

Téléportation

Type: Exotique (90).
Coût: 40.
Manifestation: La lame de l'arme est striée de grandes zébrures violettes qui donnent un look très branché à l'arme et donc à son porteur.
Fréquence d'utilisation: Deux fois par jour.
Portée: 10 kilomètres.
Durée: Instantané.
Effet(s): Lorsque le personnage souhaite utiliser ce pouvoir il disparait de l'endroit où il se trouve et réapparait à un autre. Cet autre endroit devra être choisi par le personnage parmi tous ceux qu'il a déjà vu au moins une fois dans sa vie. Pour bien se rappeler de l'endroit, il devra réussir un jet de Volonté x5 (modifié par le maître de jeu selon l'ancienneté et la précision du souvenir). Si le jet est réussi, la téléportation s'opère immédiatement, sinon, le personnage reste paralysé sur place durant 1d6 tours avant que la téléportation n'ait lieu.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): -
Echec critique (lors du jet de Volonté): La téléportation opère normalement mais le personnage subit 3d10 points de dommages.

Téléportation de combat

Type: Exotique (91).
Coût: 25.
Manifestation: La lame de l'arme est striée de grandes zébrures noires qui donnent un look très branché à l'arme et donc à son porteur (mais pas aussi branché que la téléportation normale).
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour.
Portée: 10 mètres.
Durée: Instantané.
Lorsque le personnage souhaite utiliser ce pouvoir il disparait de l'endroit où il se trouve et réapparait à un autre. Cet autre endroit devra être choisi par le personnage parmi tous ceux qu'il a déjà vu au moins une fois dans sa vie. Pour bien se rappeler de l'endroit, il devra réussir un jet de Volonté x5 (modifié par le maître de jeu selon l'ancienneté et la précision du souvenir). Si le jet est réussi, la téléportation s'opère immédiatement, sinon, le personnage reste paralysé sur place durant un tour avant que la téléportation n'ait lieu. Il peut attaquer durant le même tour avec un malus de 25%.
Réussite critique (lors du jet de Volonté): Il peut attaquer durant le même tour sans aucun malus.
Echec critique (lors du jet de Volonté): La téléporation opère normalement mais le personnage subit 1d10 points de dommages.

Tornade

Type: Exotique (92).
Coût: 20.
Manifestation: La lame possède sur toute sa longueur une fresque représentant une tempête monstrueuse.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: 100 mètres de rayon autour du porteur.
Durée: 1d10 heures.
Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé (uniquement à l'extérieur), le temps se couvre, une tempête se prépare et atteint son paroxysme 1d6 minutes après le moment où le personnage a demandé à l'arme de la déclencher. La pluie, le bruit et l'ombre causés par les nuages causent un malus de 20% à toutes les compétences utilisées par toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet (sauf le porteur).
Réussite critique: -
Echec critique: -

Vampirisme

Type: Exotique (94).
Coût: 30.
Manifestation: La partie métallique de l'arme est parcourue en tous sens par ce qui ressemble à de grosses veines dans lesquelles coule du sang rouge qui lui donne un aspect particulièrement étrange et repoussant. Plus le nombre de points pompés est important, plus le sang est vif.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit ses points de vie baisser immédiatement de (RU/2) points (en plus des dommages normaux). Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les points de vie ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de vie sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir ses points de vie dépasser 100.
Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de vie mais tous ceux que possède encore la victime, la tuant sur le coup.
Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de vie. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Vieillissement

Type: Exotique (95).
Coût: 15.
Manifestation: La lame est couverte de toiles d'araignées et de poussière, comme si on venait de la tirer du plus profond d'un grenier.
Fréquence d'utilisation: Quatre fois par jour.
Portée: Contact.
Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "pompée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle vieillit de (RU) ans immédiatement avec tous les effets que cela implique. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).
Réussite critique: La victime est totalement "sucée" par l'arme et meurt immédiatement en vieillissant de 1d10x10 ans (à la limite, si la créature touchée est déjà morte ou peu vivre aussi longtemps, elle n'est pas réellement gênée par une tel vieillissement).
Echec critique: C'est le porteur, qui, victime d'un choc en retour de la part de l'arme, vieillit de 1d6 ans.

Vision infra-rouge

Type: (96).
Coût: 15.
Manifestation: Le pommeau de l'arme possède deux grands yeux rouges dessinés avec art (ce dessin est uniquement cosmétique, c'est bien le porteur qui voit dans le noir et pas l'arme).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le personnage ne subit aucun malus à aucune compétence durant la nuit ou dans le noir absolu. Si le porteur est mis en présence d'une lumière vive sans qu'il ait eu le temps de s'y préparer, il subit un malus de 10% à toutes ses compétences physiques durant les 1d6 tours suivants.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Vision nocturne

Type: (97).
Coût: 20.
Manifestation: Le pommeau de l'arme possède deux grands yeux verts dessinés avec art (ce dessin est uniquement cosmétique, c'est bien le porteur qui voit dans le noir et pas l'arme).
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le personnage ne subit aucun malus à aucune compétence durant la nuit ou dans le noir absolu.

Réussite critique: -
Echec critique: -

Voix

Type: Exotique (98).
Coût: 5.
Manifestation: La lame de l'arme a la simple faculté de parler clairement au lieu de communiquer télépathiquement.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme.
Durée: Permanent.
Effet(s): Bien que l'arme puisse parler, on considère qu'elle ne possède une compétence de Marchandage que si elle possède le pouvoir incontrôlé correspondant. Elle ne perd pas son pouvoir de télépathie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Vol

Type: Exotique (99).
Coût: 30.
Manifestation: L'arme semble très légère, comme si elle voulait quitter le sol de son propre gré.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur le porteur.
Durée: 10 minutes.
Effet(s): Ce pouvoir, lorsqu'il est utilisé, permet au porteur de l'arme de s'élever de et se déplacer dans les airs sans aucune limitation de distance ou d'altitude. Le personnage doit cependant prévoir que le pouvoir se coupe immédiatement une fois les dix minutes écoulées et que s'il est encore en l'air, la chute risque d'être douloureuse. Un combattant en l'air verra toutes ses compétences de combat réduire de 10% (sauf l'esquive) mais bénéficiera sûrement du bonus "attaquant plus haut" ainsi que d'un modificateur exceptionnel de 10% à son esquive.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Volonté accrue

Type: Primaire (95-96).
Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme a un caractère très "prof" et paternaliste qui aide le porteur dans bien des cas mais qui peut aussi s'avérer très chiant à la longue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Volonté augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Volonté.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Volonté accrue

Type: Secondaire (97-98).
Coût: 10/20/30.
Manifestation: L'arme a un caractère très "prof" et paternaliste qui aide le porteur dans bien des cas mais qui peut aussi s'avérer très chiant à la longue.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Volonté augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Volonté.
Réussite critique: -
Echec critique: -

Volonté minimum

Type: Condition (87-88).
Coût: -5/-10.
Manifestation: L'arme cause de fortes migraines au personnage dès qu'il fait appel au pouvoir ainsi limité.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.
Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Volonté est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.
Réussite critique: -
Echec critique: -

d%	Pouvoir	Prix	d%	Pouvoir	Prix	d%	Pouvoir	Prix			
01-02	Compétence de combat: Attaque brutale	5/10/20	01-02	Acrobatie	5/10/20	01	Absorptión: Agilité	30	51	Empathie avec les animaux	10
03-04	Compétence de combat: Attaque normale	5/10/20	03-04	Artisanat Batranoban	5/10/20	02	Absorption: Endurance	35	52	Froid	20
05-06	Compétence de combat: Attaque rapide	5/10/20	05-06	Artisanat Derigion	5/10/20	03	Absorption: Force	30	53	Illusion	25
07-08	Compétence de combat: Feinte	5/10/20	07-08	Artisanat Gadhar	5/10/20	04	Absorption: Perception	25	54	Immortalité	40
09-10	Compétence de combat: Parade	5/10/20	09-10	Artisanat Piorad	5/10/20	05	Absorption: Rapidité	30	55	Immunité au feu	25
11-12	Compétence de combat: Esquive	5/10/20	11-12	Artisanat Sekeker	5/10/20	06	Absorption: Volonté	25	56	Immunité au froid	15
13-14	Compétence de combat: Combinaison Off.	35	13-14	Artisanat Thunk	5/10/20	07	Acide	15	57	Immunité aux maladies	20
15-16	Compétence de combat: Combinaison Déf.	35	15-16	Artisanat Vorozion	5/10/20	08	Apaisement mental	15	58	Immunité aux poisons	30
17-18	Initiative accrue	5/10/20	17-18	Astronomie	5/10/20	09	Augmentation temporaire: Agilité	10	59	Initiative accrue	15
19-20	Dommages supplémentaires	10/20/30	19-20	Commandement	5/10/20	10	Augmentation temporaire: Endurance	10	60	Invisibilité	30
21-22	Protection accrue	5/20/50	21-22	Connaissance Batranoban	5/10/20	11	Augmentation temporaire: Force	10	61	Invocation d'animaux	20
23-24	Attaque brutale incontrôlée	10/30/50	23-24	Connaissance Derigion	5/10/20	12	Augmentation temporaire: Perception	10	62	Invocation de morts-vivants	40
25-26	Attaque normale incontrôlée	10/30/50	25-26	Connaissance Gadhar	5/10/20	13	Augmentation temporaire: Rapidité	10	63	Invulnérabilité aux projectiles	35
27-28	Attaque rapide incontrôlée	10/30/50	27-28	Connaissance Piorad	5/10/20	14	Augmentation temporaire: Volonté	10	64	Lire les pensées	30
29-30	Feinte incontrôlée	10/30/50	29-30	Connaissance Sekeker	5/10/20	15	Aura d'invulnérabilité	30	65	Lumière	5
31-32	Parade incontrôlée	10/30/50	31-32	Connaissance Thunk	5/10/20	16	Aura de confusion	20	66	Mécanique: Choc électrique	20
33-34	Esquive incontrôlée	10/30/50	33-34	Connaissance Vorozion	5/10/20	17	Aura de contrôle	30	67	Mécanique: Lame escamotable	10
35-36	Combinaison offensive incontrôlée	30	35-36	Course	5/10/20	18	Aura de courage	10	68	Mécanique: Lame tournante	15
37-38	Combinaison défensive incontrôlée	30	37-38	Discrétion	5/10/20	19	Aura de peur	20	69	Mécanique: Lame vibrante	20
39-40	Attaque brutale critique	20	39-40	Equitation	5/10/20	20	Aura de protection	15	70	Mécanique: Projectile	15
41-42	Attaque normale critique	20	41-42	Lire et écrire le Batranoban	5/10/20	21	Bio-mécanique: Bouche	5	71	Mécanique: Suspenseur	10
43-44	Attaque rapide critique	20	43-44	Lire et écrire le Derigion	5/10/20	22	Bio-mécanique: Crochet	10	72	Mécanique: Transformation	40
45-46	Feinte critique	20	45-46	Lire et écrire le Piorad	5/10/20	23	Bio-mécanique: Dard	10	73	Mécanique: Tronçonneuse	35
47-48	Parade critique	20	47-48	Lire et écrire le Vorozion	5/10/20	24	Bio-mécanique: Infection	10	74	Ombre	10
49-50	Esquive critique	15	49-50	Marchandage	5/10/20	25	Bio-mécanique: Mâchoire	15	75	Orientation	5
51-52	Combinaison offensive critique	30	51-52	Médecine	5/10/20	26	Bio-mécanique: Organes sexuels	5	76	Peur	15
53-54	Combinaison défensive critique	30	53-54	Nage	5/10/20	27	Bio-mécanique: Œil	10	77	Poison	15
55-56	Attaques brutales multiples	35	55-56	Repérage	5/10/20	28	Bio-mécanique: Poils urticants	10	78	Polymorphe	15
57-58	Attaques normales multiples	35	57-58	Séduction	5/10/20	29	Bio-mécanique: Pseudopode	5	79	Possession	40
59-60	Attaques rapides multiples	35	59-60	Stratégie	5/10/20	30	Bond	5	80	Précognition de combat	15
61-62	Feintes multiples	30	61-62	Tactique	10/20/30	31	Brouillard	15	81	Prémonition	25
63-64	Parades multiples	30	63-64	Acrobatie incontrôlée	10/20/30	32	Chaleur	15	82	Projection d'acide	30
65-66	Esquives multiples	30	65-66	Commandement incontrôlé	10/20/30	33	Chance	30	83	Projection de flammes	40
67-68	Combinaisons offensives multiples	50	67-68	Course incontrôlée	10/20/30	34	Communication à longue distance	10	84	Protection accrue	20
69-70	Combinaison défensives multiples	50	69-70	Discrétion incontrôlée	10/20/30	35	Composition: Mercure	30	85	Régénération	25
71-72	Combat urbain	50	71-72	Equitation incontrôlée	10/20/30	36	Composition: Obsidienne	20	86	Résistance à la douleur	15
73-74	Combat rural	50	73-74	Marchandage incontrôlé	10/20/30	37	Composition: Os	10	87	Résistance à la faim	5
75-76	Combat nocturne	50	75-76	Médecine incontrôlée	10/20/30	38	Composition: Pierre d'Œphis	50	88	Stase temporelle	30
77-78	Combat monté	50	77-78	Nage incontrôlée	10/20/30	39	Composition: Pierre de Taamish	50	89	Terreur	25
79-80	Combat de masse	50	79-80	Repérage incontrôlé	10/20/30	40	Composition: Pierre de Nænerg	50	90	Téléportation	40
81-82	Combat singulier	50	81-82	Séduction incontrôlée	10/20/30	41	Composition: Pierre ponce	20	91	Téléportation de combat	25
83-84	Point faible	25	83-84	Stratégie incontrôlée	10/20/30	42	Décrépitude	35	92	Tornade	20
85-86	Force accrue	20/30/40	85-86	Tactique incontrôlée	10/20/30	43	Déplacement sur l'eau	10	93	Lévitation	20
87-88	Endurance accrue	20/30/40	87-88	Force accrue	10/20/30	44	Déplacement temporel	25	94	Vampirisme	30
89-90	Agilité accrue	20/30/40	89-90	Endurance accrue	10/20/30	45	Détection de la vie	15	95	Vieillissement	15
91-92	Rapidité accrue	20/30/40	91-92	Agilité accrue	10/20/30	46	Détection du danger	30	96	Vision infra-rouge	15
93-94	Perception accrue	20/30/40	93-94	Rapidité accrue	10/20/30	47	Détection du mensonge	20	97	Vision nocturne	20
95-96	Volonté accrue	20/30/40	95-96	Perception accrue	10/20/30	48	Disparition	15	98	Voix	5
97-98	Destruction	25	97-98	Volonté accrue	10/20/30	49	Dommages supplémentaires	20	99	Vol	30
99-00	Au choix du joueur	?	99-00	Au choix du joueur	?	50	Douleur	15	00	Au choix du joueur	?



SCENARIO

Le soleil perçait à peine par la sombre fenêtre aux vitres colorées. L'intérieur du château ne sentait pas la richesse, mais plutôt de longues générations de vie de guerre trop près de Pôle, trop près des combats. Beaucoup de citadelles Vorozions avaient les mêmes lourdes pierres, les mêmes douves, les mêmes salles d'armes. Mais ce qu'elles n'avaient pas, pas encore du moins, espérait Marcillus, c'était le reste. Cette salle de bibliothèque avec une dizaine de livres, un trésor inestimable. Les vitraux sur les fenêtres, la série de statuettes en ivoire. Les tapis par terre, la garde robe féminine sur laquelle Marcillus avait jeté un coup d'oeil en passant et surtout cet étrange objet mécanique sur lequel roulaient des boules d'ivoire, régulièrement, remontées par un mécanisme invisible. Il effleura la surface polie de sa main - une pendule bien sûr, précise et perpétuelle. Marcillus était Ænestor, grade élevé de l'armée Vorozion. Il était originaire d'une des plus grandes familles de Vorhs, avait reçu une excellente éducation, meilleure sans doute que la plupart des autres jeunes-hommes de son niveau. Il connaissait l'existence des pendules, avait même une idée de ce qu'en était le principe - et cela déjà lui donnait un niveau d'entendement supérieur à l'immense majorité des habitants de Tanæphis. Cela lui permettait surtout de réaliser quelle immense précision, quel temps et quel niveau de connaissance il avait fallu investir pour créer cet objet, une précision, un temps et un niveau de connaissance que les Vorozions étaient bien incapables d'y mettre. Il soupira. La porte s'ouvrit, et deux soldats introduirent la prisonnière dans la pièce.

Elle était habillée d'une robe en brocart élimé et portait un collier d'argent et d'ivoire autour du cou. Son regard était calme, avec une légère lueur de désespoir. Compréhensible pour quelqu'un qui venait de voir, en quelques jours, son monde s'écrouler autour d'elle. D'un geste bref, il lui fit signe de s'asseoir.

"Vous êtes bien Dame Béassix, Châtelaine du domaine de Ressac et de ses environs ?"
"Je le suis."

***

Le château Derigion se dressait sur une petite colline, et le village s'étalait en contre-bas. D'après les renseignements de Marcillus, les terres avaient été régulièrement pillées par les Sekekers, mais le château avait tenu. Lourd et peu élégant, différent des constructions alambiquées et peu pratiques qui ornaient parfois les rues de Pôle, il ne devait contenir qu'une quinzaine d'hommes - ou peut être trente, si la famille de Ressac avait engagé des mercenaires. Les Vorozions étaient au nombre de quarante. Malgré la hauteur et les fortifications, Marcillus n'avait aucune crainte.

Il envoya vingt soldats prendre le village. Aucune résistance ne leur fut opposée. Les paysans regardaient passer les soldats, mornes et découragés. Marcillus avait fermement interdit tout pillage. Il réunit les habitants sur la place du village, et leur annonça leur nouvelle appartenance à l'état Vorozion. Une battue fut organisée dans les bois, pour vérifier qu'un piège n'avait pas été tendu par les Derigions. La seule chose que Marcillus et ses hommes dénichèrent, ce fut une sorte de monstre tapi dans la forêt. La bête fût débusquée et tuée, et le prestige des Vorozions fit un bond dans l'esprit des villageois.

***

"Nous avons pris possession du petit village de Réze. Il s'y trouvait quarante paysans et leur famille, 30 têtes de bétail et dix esclaves travaillant aux moulins pour votre service. Confirmez vous ces chiffres ?"
Dame Béassix exhala un soupir, dans lequel on pouvait presque déceler une petite pointe d'humour. "30 têtes de bétail ? Vous êtes très organisés."
"Nous le sommes, c'est une de nos grandes qualités. Vous avez dû le remarquer ces derniers jours" dit Marcillus d'une voix glaciale. "Confirmez-vous ?"
"Si cela peut vous faire plaisir."
"Le château de Ressac était protégé par trente hommes en armes. Vingt-deux sont morts, huit seront exécutés. Quinze esclaves travaillaient aux champs et à divers travaux de ménage. Le domaine possédait en propre, en plus de ses terres cultivables, cinquante têtes de bétail. Confirmez-vous ?"

***

Comme prévu, les Derigions avaient engagés des mercenaires. Ceux-ci attaquèrent dans la nuit. Leur seule chance était en effet de prendre les Vorozions par surprise, et d'en assassiner une bonne partie pendant leur sommeil. Malheureusement pour eux, Marcillus avait fait le même raisonnement et organisé une contre-embuscade. Les mercenaires tombèrent dans le piège et se firent hacher à l'arbalète, puis furent achevés à l'arme blanche. Sans attendre, alors que la lumière de Nænerg baignait la colline, les Vorozions montèrent vers le château. Les derniers défenseurs se tenaient aux murailles. Après cinq morts - maigre prix à payer pour un assaut de ce type -, les soldats enfoncèrent la porte. Dans la cour du château, les défenseurs menèrent un combat désespéré.

***

"Les exécuter ?" La voix de la châtelaine trembla légèrement "Pourquoi... Pourquoi ne les emmenez vous pas comme esclaves ? "

"Les Vorozions ne prennent pas d'esclaves, Madame." dit Marcillus d'un ton méprisant. "Nous sommes civilisés. Tous vos esclaves seront libérés, auront la citoyenneté Vorozion et nous leur fournirons un demi-ram pour fonder un foyer." Il s'arrêta un instant. "Confirmez vous les chiffres qui vous ont été donnés ?"

"Vous refusez l'esclavage, mais vous exécutez les prisonniers... C'est beaucoup plus humain, en effet ! Civilisés ! Laissez moi rire ! Vos protégés vont dépenser leur demi-ram en quelques lunes et ils tomberont dans le servage pour dettes. Vous n'êtes que des barbares à peine sortis de vos chaînes et vous mordez ce que vous ne comprenez pas !"

Marcillus laissa errer son regard sur les livres, les statues, la pendule. Etait-ce un philosophe Derigion qui avait dit "Plus j'apprends, plus je me rends compte de l'étendue de ce que j'ai à apprendre" ? Sûrement. Il n'y avait que les Derigions pour avoir assez de temps à perdre pour trouver ce genre de chose. Une partie de lui enviait tout cela, une autre... Il se leva.

"A chaque fois qu'un Vorozion délivre un esclave, Madame, quelque part dans son esprit il délivre le fils de son frère, capturé durant vos siècles de tyrannie."

"Ne vous inquiétez pas pour le fils de votre frère, nous l'avons croisé avec des Hysnatons pour améliorer la race" siffla la jeune femme. "Vous avez tué toute ma famille, vous allez me tuer, que peut-il m'arriver de pire? Vous n'êtes que des chiens et je vous crache au visage !"

***

Les hommes se battaient à la hache, à l'épée, à quelques centimètres à peine les uns des autres dans les étroites colonnades de la cour. Les cadavres jonchaient le sol dans la nuit à peine blanchie par les lunes, et les hommes tombaient et s'enchevêtraient sans savoir qui était mort, qui était vivant, si c'était un ami ou un ennemi qu'ils frappaient. Mais le nombre, l'armement supérieur et la discipline des Vorozions finirent par avoir raison des défenseurs. Bientôt ceux-ci ne furent plus que quatre. Le seigneur du château, un homme aux cheveux blancs et au bras faible était mort parmi les premiers. Ses deux fils, deux jumeaux, donnèrent plus de mal aux envahisseurs, et ceux-ci perdirent encore trois de leurs hommes avant que le premier des deux frères ne se fasse tuer par un porteur d'arme. Marcillus défia l'autre en duel, et le sang du dernier membre masculin de la famille de Ressac coula entre les pavés du château.

***

Marcillus s'avança doucement vers la jeune-femme. "Vous ne me semblez pas très au courant de ce qui peut arriver à une prisonnière en temps de guerre, Châtelaine. Vous devriez me remercier de n'être que condamnée à mort. Pour la dernière fois, confirmez vous les chiffres qui vous ont été donnés ?"

"Je me moque de vos chiffres. Je ne confirmerai rien."

"Très bien, je confirmerai donc à votre place. Votre accord était, bien sûr, optionnel, mais nous devons vous le demander, c'est la procédure habituelle."

La jeune-femme haussa les épaules. La porte s'ouvrit, et trois soldats entrèrent dans la pièce.

"Rangez moi tout cela dans les caisses." dit Marcillus en faisant un geste vague en direction de la pièce. "Ces objets appartiennent maintenant à la ville de Nerolazarevskaya."

Il passa ses mains derrière le cou de la jeune-femme, et détacha le collier. "Prenez cela aussi. Il serait dommage que la hache abîme la propriété de l'Etat."

"Ænestor" dit le plus vieux des soldats, "Si vous en avez fini avec Madame, je vais aller chercher le bourreau, c'est la procédure habituelle."

La porte se referma. Les deux soldats commencèrent à sortir précautionneusement les livres. Marcillus détourna le regard. La jeune-femme s'était levée, et regardait la pièce. Toute sa colère était retombée, et ses pensées paraissaient ailleurs. Elle passa sa main sur une tapisserie, l'effleurant du même geste presque tendre que Marcillus avait eu pour la pendule.

"Il paraît que vous avez tué la Bête de Ressac" dit-elle soudain dans un souffle.

Marcillus fit un hochement de tête, ne comprenant pas où elle voulait en venir.

"Ce monstre a alimenté les légendes de la famille pendant cinq générations." Son regard erra vers la fenêtre. "Nous l'avons chassé souvent. Mais personne n'était jamais parvenu à le toucher. Et vous vous arrivez, et en quelques heures vous l'avez débusqué et tué."

Elle ferma un instant les yeux, et Marcillus eut soudain l'intuition qu'elle avait pris une décision. L'univers autour d'elle n'était pas, n'était plus comme elle le connaissait. Et elle était heureuse de mourir, car elle se sentait incapable de vivre dans ce nouveau monde tel qu'elle le découvrait.

Quand le bourreau arriva, elle était prête.

VIII) Et s'il n'en reste qu'une...

Le but de ce premier scénario est d'initier de nouveaux joueurs au monde de Bloodlust©. Il s'agit d'une petite campagne en trois parties, qui est conçue pour mettre en valeur plusieurs aspects importants de Tanæphis: la guerre, la civilisation, les intrigues humaines mais aussi et surtout les intrigues parallèles que mènent les armes-dieux à l'insu des hommes. Le fait que les armes aient, dans ce scénario, un but très précis rendra l'histoire légèrement "directrice": c'est un choix délibéré de ce premier scénario pour, nous le répétons, faire découvrir le monde aux joueurs. Tous les scénarios de Bloodlust© ne seront pas aussi directifs, bien au contraire. Il sera en effet extrêmement rare que les armes aient, comme ici, un "complot" à réaliser.

L'histoire

Herasmus, membre du conseil des Vorhs, le conseil qui est à la tête de l'empire Vorozion, est porteur d'une arme extrêmement puissante (500 points). La caractéristique principale de cette arme est un amour immodéré pour la violence et le prestige. Se retrouvant récemment dans les mains d'Herasmus (après avoir été portée longtemps par un Piorad avec lequel elle s'entendait très bien), l'arme se rendit compte de la chance énorme et du pouvoir que lui donnait le fait de pouvoir contrôler un membre si important de la civilisation la plus puissante de Tanæphis. Mais la société administrative des Vorozions et le fait que ceux-ci, généralement victorieux, portent plutôt la guerre au-delà de leurs frontières, fait que les occasions étaient rares pour l'arme qui résidait bien à l'abri avec Herasmus dans la capitale, Nerolazarevskaya, de se livrer à sa passion pour la violence. L'arme en vint rapidement à haïr la société si policée des Vorozions, et peu à peu, cette haine déteint sur Herasmus lui même, qui était déjà, il faut bien le dire, pas très sain d'esprit.

En contact télépathique permanent avec Herasmus, l'arme, dont le nom est Anathos, apprit beaucoup de détails sur l'organisation militaire de l'empire. En collaboration avec son porteur, un plan se mit alors à naître dans son esprit. Au Nord des territoires Vorozions se trouve une forteresse, surnommée la Citadelle du Nord, d'une importance capitale puisqu'elle défend toute la région nord du pays contre les invasions Piorads. Ce fort, situé dans une passe montagneuse est régulièrement attaqué par les barbares du nord mais a toujours tenu bon du fait de sa position privilégiée et des excellentes troupes Vorozions qui sont envoyées pour le défendre. Le but que se donna l'arme est, vous l'aurez compris, de faire tomber ce fort afin qu'à leur prochaine attaque les Piorads puissent envahir le nord du pays. Les massacres et combats acharnés qui s'en suivraient permettraient à l'arme de lâcher sa tête et d'assouvir ses instincts les plus violents. De plus, une fois "son forfait" accompli, l'arme compte bien ne plus tenir l'affaire secrète mais au contraire se glorifier de ses actions, de manière à obtenir le prestige de "l'arme qui aura fait trembler l'Empire Vorozion".

Première partie: Du Sang et des Armes

I) Le combat

Les cadavres s'étalent à perte de vue. Dans le froid tenaillant de ce début de printemps, parmi les hautes herbes, l'armée Vorozion vient de remporter une de ses nombreuses victoires. Nous sommes au Sud de Pôle, près d'une petite bourgade nommée Merunes, à une vingtaine de Polacs de la ville Vorozion d'Inaccessability. Régulièrement dévastée par les armées venues attaquer Pôle, Merunes n'était plus en très bon état quand les Vorozions ont décidé de l'annexer purement et simplement. Contre toute attente, quelque part dans un palais de Pôle, les Derigions ont soudain décidé que la ville était d'une grande importance stratégique et ont envoyé une armée la défendre. Au moment où le scénario commence, la plus grosse partie de la bataille vient de se dérouler, et, bien sûr, les Derigions ont perdu. Les survivants se sont retranchés dans ce qui reste de Merunes, et dans quelques heures l'assaut final va être donné.

C'est pendant cette courte trêve où les soldats pansent leurs blessures et où les Ventors et les Ænestors (1) Vorozions dressent leurs plans que les joueurs se rencontrent, en bas d'une petite colline non loin du champ de bataille. Ils étaient tous, d'une manière ou d'une autre, engagés dans le conflit du coté Vorozion, qu'ils soient Vorozions de race ou engagés comme mercenaires (Il peut très bien y avoir un Derigion mercenaire combattant contre sa propre armée). La bataille a fait plus de deux mille victimes, une vingtaine de porteurs d'armes sont morts (2), et en conséquence, une cinquantaine d'armes-dieux ont changé de propriétaires... Parmi les nouveaux heureux élus, les joueurs, qui se trouvent donc porteurs depuis deux heures à peine et qui ont tout à apprendre de ce fascinant métier.

Ce sont leurs armes qui, se cherchant depuis deux heures, ont poussé les joueurs à se réunir dans ce lieu discret. Elles feront évidemment tout pour empêcher les joueurs de se taper dessus... En effet elles se connaissent, et ont fait le voyage de Pôle jusqu'à cet endroit dans un but précis, qu'elles n'avoueront pas pour l'instant aux joueurs. Elles désirent, toujours pour ce fameux but secret, se réunir de nouveau. Après les présentations d'usage entre joueurs et entre les joueurs et les armes, les armes se compteront. Et c'est là qu'un problème majeur apparaîtra: il en manque une. (Bien entendu, il en manque une quel que soit le nombre des joueurs: si les joueurs sont n, le nombre des armes avant la bataille était de n+1). Cependant, les armes-dieux ne sont pas très inquiètes: l'arme qui manque est une hache de bataille peinte de couleurs vives, à la manière Gadhar. Elle ne devrait pas être très difficile à retrouver. Sans doute a-t'elle été récupérée par un Derigion survivant et fera à nouveau surface au moment de la dernière attaque de Merunes. Ce qui est sûr, c'est que les armes veulent absolument la retrouver.

Trêve de paroles, l'assaut final va avoir lieu. Les joueurs ont été payés pour y participer, ils veulent peut-être aussi essayer leur nouvelle puissance. Quant aux armes, elles veulent retrouver leur compagne.

Les forces en présence sont, pour l'armée Vorozion (875 hommes):

- 6 unités de paysans (EF:100) +6 porteurs d'armes mineures.
- 1 unité de machines de guerre (EF:5).
- 4 unités de guerriers (EF:50) +3 porteurs d'armes.
- 1 unité de cavaliers lourds (EF:50) +1 porteur d'arme.
- 1 unité de chevaliers (EF:20) contenant le chef de guerre (Vorozion de type "leader" sauf: Stratégie: 40%, Tactique: 60%, Commandement: 55%) +2 porteurs d'armes.

Cette ordre de bataille n'inclut pas les joueurs et leurs armes. Et pour l'armée Derigion (265 hommes):

- 1 unité d'avant-garde (EF:10).
- 1 unité de frondeurs (EF:50).
- 2 unités de phalanges (EF:100) +4 porteurs d'armes (dont 2 mineures).
- 1 unité de chars de guerre (EF:5) +2 porteurs d'armes.

Quelle que que soit l'issue de la bataille, il ne reste rien de Merunes. Les habitants avaient, heureusement pour eux, fui depuis longtemps et il ne reste maintenant de leurs anciennes habitations que des ruines encore fumantes. Le peu de champs qu'ils avaient ont été piétinés par les armées et sont maintenant jonchés de corps et de sang.

Si les Vorozions ont gagné, ce qui est le plus probable, ceux-ci sont en train de systématiquement récupérer tous leurs blessés, soldats ou mercenaires qui peuvent être encore soignés et d'achever proprement les autres. Des bureaux de fortune sont installés: certains servent à payer les mercenaires, d'autres comptabilisent l'immense masse de prisonniers. Les officiers et les soldats Derigions seront décapités, les esclaves survivants seront libérés, obtiendront un Demi-Ram chacun et deviendront citoyens Vorozions. Les mercenaires se verront offrir de racheter leur contrat ou de subir le sort des soldats.

Les habitants de Merunes, quand ils reviendront - s'ils reviennent - ne seront l'objet d'aucun pillage de l'armée régulière et deviendront, qu'ils le veuillent ou non, citoyens Vorozions.

Si les Derigions ont gagné, ils parcourront d'abord le champ de bataille en tuant tout ce qui leur passe sous la dent dans leur joie inespérée d'avoir gagné la bataille. Ils emmèneront tous les survivants adverses sans discrimination vers Pôle pour les vendre comme esclaves, abandonnant les ruines de Merunes comme si la ville n'avait jamais vraiment compté. Pour les joueurs, tout cela n'a que peu d'importance: en tant que porteurs d'arme, ils seront des cibles préférentielles, les Derigions se battant entre eux pour avoir l'honneur de les tuer afin de récupérer leurs armes. Leur seul salut sera la fuite (et, s'ils se font tuer, la partie recommencera quelque temps plus tard avec de nouveaux personnages: tous les renseignements que les joueurs pourront alors obtenir seront toujours valables, mais plus anciens.)

Dans ce paysage d'apocalypse, les armes veulent toujours retrouver leur compagne, et commencent même à s'inquiéter, car nulle trace n'en a été aperçue pendant le combat.

II) La hache Gadhar

Les joueurs vont donc devoir mener une enquête pour retrouver ce qu'il est advenu de cette arme. Le MJ devra jouer sur l'ambiance très particulière d'une journée "d'après bataille": les gémissements des blessés, les exécutions, les organisations qui se remettent en place et la lassitude générale de tous, vainqueurs et vaincus, épuisés par les combats.

En réalité, la hache Gadhar a été gagnée pendant le premier combat par un jeune soldat Vorozion. Poussé par la hache, qui a ses propres raisons qui seront explicitées plus loin, le jeune homme a quitté les combats et est revenu dans les lignes arrières. Il a alors tué le Vorozion responsable des réserves, a volé un cheval et est parti au galop sur la petite route qui mène à Inaccessability. A un tiers de polac (Environ 3 km) de là, il a été embusqué par une petite troupe de pillards composée de quatre Alwegs et de deux paysans du coin qui ont voulu le dévaliser. Le Vorozion (Ocris) et sa hache en ont tué trois, les autres se sont enfuis. Ocris s'est ensuite enfoncé vers le Sud-Est et vers Inaccessability.

Il y a de nombreuses manières de rassembler tous les renseignements, ils dépendent trop de l'issue de la bataille et de l'état des joueurs pour que nous puissions tous les détailler ici. Voici cependant quelques exemples:

- La hache de bataille, multicolore, ne passe pas inaperçue. Un de ses pouvoirs (Projection de flammes) est encore moins discret. Les joueurs pourront donc retrouver les cadavres calcinés (du responsable des réserves ou des brigands), ce qui dira quelque chose aux armes qui savent que la hache possède ce pouvoir. Ils peuvent aussi interroger des témoins de ces divers meurtres: par exemple un soldat blessé et ramené à l'arrière qui aurait vu l'assassinat du responsable des réserves, ou les Alwegs ou paysans survivants qui peuvent ou attaquer les joueurs si ceux-ci s'éloignent de leur armée, ou être fait prisonniers par un petit détachement de celle-ci et ramenés au camp.

- Le cheval volé, brun avec une tache blanche en forme d'étoile caractéristique, appartenait à un officier Vorozion puissant (Ænestor Eccilius) qui va remuer ciel et terre pour retrouver sa monture. De plus, étant donné la tatillonnerie des Vorozions, un rapport sera fait sur le meurtre du responsable des réserves et sur le vol du cheval. C'est là que peut intervenir un éventuel témoin.

Les armes des joueurs, la hache de bataille Gadhar et deux autres armes-dieux avaient été compagnes dans une longue guerre opposant les Piorads aux Thunks. Les sentiments des Dieux sont toujours compliqués, surtout quand un mélange s'instaure entre leurs pensées et celles de leur porteur. Or les armes n'ont pas seulement des sentiments, elles ont aussi parfois un sexe. Pas dans le sens physique du terme... il s'agit seulement d'une sorte de tendance de la personnalité de l'arme à être plutôt féminine ou plutôt masculine. Dans le petit groupe formé par ces armes, une d'entre elle, nommée Ahlar, avait une personnalité incontestablement féminine. Au fur et à mesure que les années passaient, toutes les armes du groupe tombèrent amoureuses d'Ahlar. Un amour étrange et désincarné, mais un amour quand même... Un jour, la plus puissante des armes du groupe, nommée Anathos, poussa dans un accès de jalousie meurtrière son porteur à tuer le porteur d'Ahlar, puis lui fit ramasser l'arme et, du haut d'une falaise, la jeta dans la mer. Jeter une arme dans de l'eau très profonde est le seul moyen que celle-ci soit perdue pour toujours. Anathos disparut ensuite, et bien plus tard les armes apprirent qu'elle avait un nouveau porteur, un certain Herasmus, membre du conseil de l'empire Vorozion. Les armes décidèrent donc, d'un commun accord, de venger leur amour en retrouvant Anathos et en la détruisant à son tour.

- Si les joueurs ne trouvent rien, le MJ peut faire intervenir une petite troupe de renforts Vorozions, arrivant du Sud-Est, qui auront croisé Ocris. Celui-ci ce sera alors fait passer pour un coursier amenant un message urgent à Inaccessability. Les soldats Vorozions, en arrivant, feront évidemment un rapport, et parleront de la hache multicolore que celui-ci avait à ses cotés.

La seule mention d'Inaccessability fera bondir moralement les armes des joueurs. Le groupe devait en effet s'y rendre après la bataille. Le fait que la hache et son porteur soient partis seuls les inquiète beaucoup, et les armes commencent à penser à une trahison. Elles sont plus que jamais désireuses de la retrouver, et vite. Elles vont en conséquence révéler les informations suivantes aux joueurs (voir encadré).

Mouleh, la hache de bataille Gadhar, faisait partie du groupe, et avait juré comme les autres de détruire Anathos. C'est elle et son porteur qui, recherchant des renseignements sur les allées et venues d'Anathos et de son porteur, avait donné rendez-vous à Inaccessability à une jeune-femme membre de la guilde des Courtisans, du nom de Phylias, qui était censée leur donner des renseignements importants sur Herasmus. Le fait que la hache et son porteur soient partis seuls vers Inaccessability donne soudain peur aux armes des joueurs que Mouleh n'ait joué depuis le début un jeu différent du leur...

III) Les motivations des joueurs

Dans cette histoire, il est bien clair que les joueurs ne semblent avoir à première vue aucune motivation. Mais le problème ne se pose pas exactement dans ces termes: une arme et son porteur ne sont pas deux entités superposées mais en forment une troisième, et aucune des deux parties ne peut exister indépendamment l'une de l'autre. On peut tirer de cette pieuse généralité deux conséquences:

La première est que le contact étant télépathique, les armes peuvent faire ressentir pendant quelques instants la profondeur de leurs sentiments aux joueurs, qui pourront en être émus.

La seconde ressemble un petit peu à du chantage: ce que vont expliquer les armes aux joueurs, c'est que si elles ne peuvent rien faire, du moins à moyen terme, sans la collaboration des joueurs, les joueurs ne peuvent même pas envisager de vivre à court terme si leurs armes se retournent contre eux. L'intérêt des armes, l'intérêt de tout le monde, c'est que l'union entre l'humain et l'arme se fasse le mieux possible.

Or, un fait est sûr, c'est que les armes vont se lancer à la poursuite de Mouleh et surtout d'Anathos... avec ou sans les joueurs. C'est à dire que si ceux-ci ne sont pas d'accord, et qu'une saine collaboration ne peut donc pas s'instaurer, les armes iront voir ailleurs... ce qui veut dire, pratiquement, qu'elles se retourneront contre leur porteur ou qu'elles l'emmèneront dans de tels combats qu'il finira bien par mourir.

Exposé de cette manière, cela semble un peu raide. Mais ce n'est que le discours sous-jacent des armes: il y a quand-même un côté positif à l'affaire. Déjà, toute cette histoire ne durera qu'un temps. Une fois qu'Anathos aura été trouvée et détruite, les armes n'auront plus de but, et seront prêtes à suivre leurs porteurs où ceux-ci le désireront. Elles accepteront même d'être plus coulantes et collaboratrices en souvenir de ce premier coup de main (Précision pour le MJ, elles sont sincères !). De plus, les joueurs semblent assez novices et cette "aventure" leur permettra d'apprendre les limites et les joies de leur nouvelle puissance. Les armes termineront leurs discours, discours que le MJ devra moduler selon les différentes personnalités de chacune, par des promesses plus précises basées sur les désirs de chacun des joueurs. Cela peut aller de "Cette quête nous fera vivre des moments glorieux et sanglants" à "Nous essayerons de nous taper une petite brune dans chaque auberge" en passant par "Combattre un membre du conseil des Vorhs nous fera connaître de tous", etc...

Deuxième partie: Inaccessability

I) Le chemin

La route pour Inaccessability n'est d'abord qu'une sorte de piste qui serpente à travers les terrains dévastés. De mauvaises rencontres (pillards, déserteurs, familles de paysans affamés mendiant l'aide des joueurs pour les protéger ou demandant des nouvelles de tels ou tels disparus) sont possibles, nous les abandonnons au bon vouloir du maître de jeu. Au bout de cinq à six polacs, cependant, le paysage devient plus riant, et surtout une route large et pavée remplace le chemin boueux. Les joueurs viennent d'entrer en territoire Vorozion...

Au fur et à mesure qu'Inaccessability se rapproche, de petits villages prospères s'étalent le long de la route, et d'accueillantes auberges font leur apparition (3). Les joueurs retrouveront bien évidemment de temps en temps la trace du jeune Vorozion et de sa hache multicolore. Celui-ci semble avoir à peu près une journée d'avance (ou plus, selon les actions des joueurs).

II) Inaccessability

Au bout de quelques jours de voyage - une semaine si les joueurs ne prennent pas de retard -, la ville d'Inaccessability apparaîtra devant leurs yeux ébahis. Inaccessability est une petite ville de cinq mille habitants, construite en haut d'une colline et entourée de hautes murailles.

La campagne est truffée de nouvelles petites bourgades, souvent beaucoup plus peuplées que la ville elle-même.

La cité, d'origine Derigion, a été envahie il y a 200 ans par les Vorozions (voir son histoire dans la chronologie). Le mélange des deux cultures donne à la ville un charme prenant: les vieilles maisons et l'ancien palais Derigion, d'une architecture rappelant un peu les vieilles maisons italiennes, ou dans certains cas, grecques, superbes et fatiguées, cohabitent avec le style "moyenâgeux-solide" des Vorozions. Cette séparation se retrouve aussi dans le mode de vie des habitants, et l'ancienne noblesse Derigion avec sa culture, sa bibliothèque (cinquante livres enluminés), ses objets et ses habitudes se heurte et s'allie avec la noblesse Vorozion militaire, riche et moins raffinée. Le MJ devra faire tenter de faire sentir aux joueurs la beauté de la ville et le poids des années mélangé aux apports de la nouvelle prospérité.

III) Ce que doivent découvrir les joueurs...

Qu'ont donc fait Ocris et Mouleh, sa hache Gadhar, à Inaccessability ? C'est, comme on dit, une bonne question. Voici, pour le Maître de Jeu, le détail de ses actions. Pour que tout soit clair, il va falloir remonter dans le temps et reparler du plan d'Herasmus et surtout de son arme.

Comment Anathos compte-t-elle faire pour détruire la défense de la Citadelle des Nord ?

Herasmus ne peut décemment pas donner des ordres officiels pour faire détruire le fort ou pour faire enlever les soldats qui y résident: dans l'administration Vorozion, tout ordre doit être contresigné trois fois et essayer de faire passer un ordre aussi suicidaire serait aussitôt la fin de la carrière d'Herasmus et peut être même de sa vie. Après quelques faciles intrigues politiques, celui-ci a tout de même réussi sans véritable difficulté à se faire envoyer là bas pour inspection.

Son plan pour déstabiliser la défense une fois sur place est très simple: il compte amener un monstre à l'intérieur de la forteresse. En effet, aussi puissante qu'elle soit, Anathos ne peut pas tuer cinq cents hommes à elle seule. Comme dans toute citadelle Vorozion, les tours de garde sont extrêmement bien organisés et il serait difficile (mais pas impossible, comme vous le verrez plus loin...) à Herasmus d'ouvrir la porte du fort aux Piorads en tuant quelques soldats. Ce qu'il faut à Herasmus et à Anathos, c'est une diversion assez terrible pour qu'une grande partie des soldats soient employés à la combattre, une diversion qui créerait un choc psychologique assez important pour que le chaos s'installe, ne serait-ce qu'un instant... celui d'ouvrir la porte. Un monstre à l'intérieur même de la citadelle serait évidemment parfait pour cela. Il ne reste que trois petits problèmes: celui de trouver un monstre, de le faire prisonnier et de le faire entrer dans la citadelle.

C'est là qu'Ocris et sa hache Gadhar interviennent. En effet la hache, Mouleh, est elle aussi, une arme extrêmement violente, qui n'a que haine pour les Vorozions. Elle a donc à l'insu des autres repris contact avec Herasmus et Anathos. Celui-ci, ravi de cette aide inespérée, lui a demandé de contacter une de ses amies à Inaccessability, une courtisane nommée Phylias, pour lui rendre "un service". Malheureusement, le porteur de l'époque d'une des armes des joueurs est tombé par hasard sur le message qu'Herasmus avait envoyé au porteur de l'époque de Mouleh (Vous n'avez pas suivi ? Relisez la phrase...). Il y a lu le nom de Phylias.

Pour se justifier, le porteur de Mouleh mentit et raconta que Phylias était une femme qui était prête à leur vendre à tous des renseignements sur Herasmus et Anathos... Ce que les autres armes et les porteurs de l'époque avalèrent. Se doutant cependant que tout cela serait tiré au clair un jour ou l'autre, Mouleh et son porteur décidèrent de fausser compagnie aux autres armes dès qu'ils le pourraient. C'est ce qu'ils firent pendant la bataille de Merunes, en conseillant aux autres porteurs de s'enrôler dans une unité particulièrement exposée, espérant ainsi que beaucoup de porteurs se feraient tuer et que cela ralentirait d'autant une éventuelle poursuite. Le plan de Mouleh dépassa ses espérances, puisque tous les porteurs se firent tuer et furent remplacés par les joueurs.

Ce que Mouleh ne savait pas, c'est que son propre porteur se ferait tuer dans le dos de trois carreaux d'arbalète par un jeune Vorozion ambitieux, Ocris. Cela lui fit perdre un tout petit peu de temps, mais bientôt Ocris et Mouleh étaient en route vers Inaccessability.

Le "service" que la courtisane Phylias, maîtresse et complice d'Herasmus, était venue demander à Ocris, c'était de l'aider pour le transport du monstre. En effet, il y a quelques années, Herasmus avait appris dans une orgie où un serviteur avait un peu trop bu, que l'ancienne et noble famille Derigion des Deyvilles, résidant à Inaccessability, cachait un abominable secret.

Il y a deux cent ans, au moment de la prise de la ville par les Vorozions, une terrible bataille entre deux puissants porteurs d'arme avait eu lieu à l'intérieur du palais de l'ancêtre des Deyvilles. Cette bataille avait été une véritable débauche de pouvoirs, et une poche de magie glauque y avait été créée, à l'insu de ses habitants. Quatre-vingt ans plus tard, alors que le calme était revenu depuis longtemps, la pièce où s'était déroulée la bataille fût transformée en chambre pour la châtelaine de l'époque. Celle-ci y mit au monde une petite-fille. Les mutations générées par la poche de magie glauque transformèrent la petite fille en quelque chose... d'innommable. Sa mère, la châtelaine, fit jurer à son mari avant de mourir de ne jamais faire de mal à la "chose" qu'était devenue sa fille. Les monstres étant immortels, le serment se transmit de génération en génération tandis que la

pauvre créature était retenue prisonnière dans la cave. La châtelaine actuelle, Dame Myra de Deyvilles, rêve de s'en débarrasser. Contactée par la courtisane Phylias, elle a tout de suite sauté sur l'occasion de lui offrir "le monstre", puisqu'ainsi, du moins techniquement parlant, elle ne déroge pas à son serment.

Aussitôt arrivés à Inaccessability, Ocris et Mouleh s'installèrent à l'auberge du tigre aux dents blanches. Ocris envoya alors le garçon d'auberge porter un message à Phylias, qui logeait chez Dame Myra. Celle-ci vint le chercher à l'auberge et l'amena chez son hôtesse. Là, les deux femmes lui montrèrent "la chose", et Phylias, prenant Ocris à part, lui annonça qu'Herasmus désirait qu'il se débrouille pour conduire le monstre vivant et incognito dans un chariot jusqu'à la Citadelle du Nord. Herasmus trouverait sur place un moyen officiel pour faire rentrer le chariot sans que personne ne s'aperçoive de son contenu (Il compte dire qu'il s'agit d'une "nouvelle arme" qu'il doit garder secrète jusqu'à l'arrivée des Piorads. Comme Herasmus est un des dix personnages les plus importants de tout l'Empire Vorozion, les soldats seront bien obligés de le croire sur parole).

Après avoir tout bien mis au point avec Phylias, Ocris est parti acheter un chariot et quatre mules. Il est ensuite revenu dans la maison de Dame Myra, a mis le monstre, préalablement drogué avec des épices Batranobans, dans une grande cage en fer dont il a la clé. La cage a ensuite été entourée par des couvertures pour étouffer tous les bruits (sauf quelques trous d'aération), puis chargée dans le chariot. Phylias a fourni à Ocris tous les saufs-conduits utiles, signés par Herasmus, pour que le chariot ne soit pas fouillé en route. Pour mettre le plus de distance possible entre Inaccessability et lui, Ocris et son arme, après avoir attendu deux heures Phylias qui était partie chercher ses bagages mais qui n'est jamais revenue, est parti finalement sans elle, à la nuit tombée, par la porte de l'Est.

Cet emploi du temps et surtout le fait qu'Ocris soit parti le soir même par la porte de l'Est pourra, après une enquête simple, être découvert assez facilement par les joueurs. Mais, car il y a un mais, la piste s'arrête là. En effet la porte de l'Est d'Inaccessability donne sur une route pavée, qui descend lentement la colline. Elle traverse ensuite une petite forêt, puis débouche sur un grand carrefour. La route la plus importante part à l'Est, vers la capitale, Nerolazarevskaya. Une route part au Sud-Est vers Molodëzhnaya, une autre au Nord Est vers Abazzed, une quatrième (la bonne) remonte au Nord, et serpente par toutes les villes importantes de la plaine de la Kiine Maude. Ces quatre routes sont pavées. N'oublions pas aussi nombre de pistes plus ou moins entretenues, qui partent du carrefour pour relier toutes les bourgades de la région, et, bien entendu, les pistes et les "routes secondaires" qui relient chacune de ces quatres routes principales aux villes du pays. Autant dire, comme les routes de l'empire Vorozion sont très fréquentées et que de nombreux marchands ou paysans en chariot tirés par des mules et des polacs les empruntent, que retrouver Ocris de cette manière est totalement impossible. La seule solution est donc de trouver à Inaccessability un indice sur la destination finale d'Ocris.

Une personne et une seule connait cette destination: c'est Phylias, la jeune femme membre de la guilde des courtisans et la complice d'Herasmus. Ne croyez pas cependant pas que nous allons vous simplifier la vie: deux heures avant le départ d'Ocris, qu'elle comptait accompagner, Phylias a été enlevée.

Ahlamien (voir statistiques des personnages), membre du conseil des Vorhs au même titre qu'Herasmus, représentant de la région d'Inaccessability où il habite avec sa famille, a toujours été opposé politiquement à celui-ci. Ajoutons à cela que, bien que non-porteur d'arme, il apprécie le prestige et envie les relations politiques d'Herasmus et craint que celui ci ne lui vole la place qu'il convoite, celle de Directeur du conseil des Vorhs. Ayant entendu dire par des ragots (qui pour une fois s'avèrent vrais) que celui-ci mijotait quelque chose, et voyant arriver dans sa ville la belle Phylias, favorite en titre de son ennemi, il a décidé de l'enlever et de la torturer pour lui arracher tous les renseignements qui pourraient nuire à son adversaire politique. Il a donc engagé deux membres de la guilde des mercenaires pour enlever discrètement la jeune femme. Phylias est maintenant enfermée dans un des bureaux de la riche maison particulière d'Ahlamien, qui utilise les talents insoupçonnés de son cuisinier Batranoban pour torturer la jeune courtisane afin de lui faire avouer tout ce qu'elle sait sur Herasmus.

IV) ...Et comment ceux ci doivent s'y prendre

Il est temps de faire le point sur les renseignements que peuvent ou doivent obtenir les joueurs à Inaccessability (Section Renseignement), et sur les moyens qu'ils peuvent utiliser pour les obtenir (Section Moyens).

Renseignement: Ocris, descendu à l'auberge du tigre aux dents blanches, a contacté Phylias qui est aussitôt venue le chercher pour l'emmener chez Dame Myra de Deyvilles.
Moyen: Faire le tour de toutes les auberges, ou interroger les passants. Il suffit ensuite de faire parler le garçon d'auberge qui a porté le message: tout le monde connait l'emplacement de la maison de Dame Myra Deyvilles, dernière héritière désargentée d'une famille de vieille noblesse Derigion. Le personnel de l'auberge sait aussi que la "dame" qui est venue chercher Ocris est la courtisane Phylias.

Renseignement: Tout ce qui concerne "le monstre".
Moyens:
- Certaines vieilles personnes du quartier connaissent des ragots sur la maison de la famille Deyvilles et se rappellent du combat légendaire qui a eu lieu entre deux porteurs au moment de la chute d'Inaccessability. "Depuis" chuchoteront ils d'un ton sinistre, "Des créatures horribles hantent la maison."
- Tous les renseignements concernant la pauvre créature peuvent bien sûr être obtenus par Dame Myra Deyvilles, mais celle-ci ne dira rien, à moins qu'on ne l'y oblige ou qu'on lui propose une très grosse somme (1000 Rams ou plus).
- Dame Myra vit avec deux vieux serviteurs (les Vorozions ont aboli l'esclavage), qui pourraient être plus causants si l'on s'y prend bien. Ils savent que "La chose qui vivait dans la cave" a été embarquée dans un chariot par un homme à la hache multicolore. Ni Dame Myra, ni ses serviteurs ne connaissent la destination finale du chariot.
- En fouillant la maison, on ne trouvera rien d'écrit sur la légende des Deyvilles. Mais au sous-sol, la porte de la cave est ouverte. De lourdes poutres dans le couloir servaient visiblement très récemment à en barrer l'ouverture... L'intérieur est pestilentiel, il y a des traces de griffes et de sang sur les murs. Le sol est recouvert d'une couche de quinze centimètres d'excréments et de vomi qui sont là depuis très, très longtemps... (En fait, un peu plus de cent ans).

Renseignement: Ocris a acheté un chariot et quatre mules.
Moyen: Parler avec...
- Les serviteurs de Dame Myra.
- Les voisins d'en face.
- Les commerçants du marché aux bestiaux, qui se tient près de la porte de l'Est. (Vente de Polacs, de mules, de chevaux, de poneys, de chiens de guerre).

Renseignement: Ocris est parti à la nuit tombée par la porte de l'est, et a attendu pendant deux heures Phylias qui n'est pas venue.
Moyens:
- Les commerçants du marché à bestiaux, pendant qu'ils fermaient le marché, ont vu Ocris attendre puis partir.
- Un enfant de douze ans, Lyl, fils d'un des commerçants, a été envoyé par Ocris chez Dame Myra pour voir si Phylias allait enfin arriver avec ses bagages. Un des serviteurs de Dame Myra lui a répondu que Phylias n'était jamais passée les chercher.
- Les serviteurs de Dame Myra peuvent confirmer cette version. Ils ont rangé les bagages de Phylias au fond d'une armoire, dans une chambre d'invité. Les bagages contiennent des vêtements, du parfum, des bijoux d'une valeur de 300 Rams et 250 Rams en liquide.

Renseignement: Phylias s'est fait enlever par deux mercenaires.
Moyens:
- Refaire le chemin qui mène de la porte de l'Est à la maison de Dame Myra et interroger le plus de gens possibles en proposant beaucoup d'argent pour d'éventuels renseignements.
- Idem, dans les auberges.
- Idem, dans la guilde des mercenaires.



Renseignement: Les deux mercenaires travaillaient pour Ahlamien, le représentant d'Inaccessability au conseil des Vorhs.
Moyens: Le seul moyen d'apprendre cette information capitale est de parler aux deux mercenaires qui ont enlevé Phylias. Ceux-ci s'appellent Meryus et Vin-Hur. Meryus est Vorozion et Vin-Hur est Thunk et porteur d'arme. (Voir statistiques des personnages). Les deux hommes sont amis de longue date et forment une équipe efficace. Ils ont été engagés par Ahlamien lui-même, dans son bureau, chez lui. Si, si, nous nous permettons d'insister: Ahlamien, qui ne se doute pas encore qu'il est tombé sur un coup fumant et que Herasmus a vraiment quelque chose de grave à se reprocher, n'attache pas une énorme importance à ce qu'il ne considère n'être qu'une petite vérification. Même si Herasmus s'émouvait de la disparition de Phylias, ce qui serait étonnant car après tout ce n'est qu'une courtisane, Ahlamien n'aurait qu'à faire disparaître le corps pour éviter tout problème. L'Empire Vorozion a autre chose à faire qu'à s'occuper d'un petit assassinat, et un membre du conseil des Vorhs est au dessus d'éventuelles tracasseries pour un détail de ce genre. Tout cela pour vous dire qu'Ahlamien n'avait aucune raison de cacher son identité à ses employés... De plus, les règles de la guilde des mercenaires sont très strictes (voir dans le chapitre "Les Guildes"), et Ahlamien, qui les a payés la somme qu'il leur avait promis (50 Rams), a confiance en leur discrétion. Il a d'ailleurs raison. Meryus et Vin-Hur, qu'on peut tout bêtement trouver en train de boire à la guilde des mercenaires, ne refuseront pas de dire que ce sont eux les responsables. Ils seront même d'ailleurs tous prêts à en parler avec les joueurs, pour pouvoir bien les dévisager, si possible apprendre leurs noms et où ils sont descendus. Leur intention est en fait d'aller prévenir Ahlamien, dans une sorte de service après vente, que des personnes non identifiées s'intéressent à "son" enlèvement. Quand ils auront obtenu le plus de renseignements possibles sur les joueurs, les deux mercenaires se refermeront comme des huîtres et, si les joueurs leur demandent l'identité de leur employeur, sortiront la vieille histoire de "celui qui nous a commandité l'enlèvement était masqué avec une grande capuche noire, et nous n'avons pas réussi à voir son visage" et refuseront d'en dire plus. Ils n'accepteront aucun pot de vin.

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux joueurs, sachant que Meryus et Vin-Hur vont quelques heures plus tard, et après avoir bien vérifié que personne ne les observait, appeler un enfant dans la rue pour faire porter à Ahlamien un message (Meryus sait lire et écrire) expliquant que des hommes recherchent Phylias, et donnant leur description et celle de leurs armes.

Une petite liste des possibilités ?

1) Les joueurs font preuve d'intelligence et réussissent à surveiller discrètement Meryus et Vin-Hur, et suivent ou interceptent le messager.

2) Les joueurs décident d'utiliser la manière forte, réussissent à capturer les deux mercenaires et tentent de les faire parler. Il leur faudra réussir d'excellents jets de torture, rien d'autre ne marchera.

3) Les joueurs attendent ou font autre chose et n'interceptent pas le message. Le lendemain, Vélesis, le secrétaire particulier d'Ahlamien, les contactera et leur donnera rendez vous dans un terrain neutre. Meryus, Vin-Hur, et six arbalétriers Vorozions l'accompagneront. Vélesis proposera aux joueurs, contre 300 Rams, de laisser tomber leur enquête... mais surtout, il leur proposera un marché. Il sera prêt à payer 300 Rams de plus pour que les joueurs trahissent leur employeur et qu'ils lui disent tout ce qu'ils savent sur Herasmus et ses agissements...

Les joueurs vont peut-être réaliser qu'il y a une légère méprise et que Vélesis les prend pour des envoyés d'Herasmus. Les joueurs ont, là encore, plusieurs options.

A - Ils peuvent essayer de tout casser et de torturer Vélesis pour le faire parler. Celui-ci cédera beaucoup plus rapidement que ne l'auraient fait les mercenaires.

B - Ils peuvent aussi, et c'est plus intelligent, essayer de collaborer avec Vélesis. En effet Ahlamien et les joueurs ont, finalement, le même but: celui de nuire à Herasmus. Si les joueurs disent qu'ils sont là pour, eux aussi, apprendre le plus de choses possible sur Herasmus dans l'intention de le tuer (et s'ils sont convaincants) Vélesis les amènera à Ahlamien pour qu'ils en discutent.

Dans tous les cas, une fois que les joueurs auront repéré que c'est Ahlamien qui est responsable de l'enlèvement, ils peuvent ou tenter de lui arracher Phylias par la force ou par la ruse, ou essayer de collaborer avec lui.

1) Si les joueurs décident d'enlever à leur tour Phylias, il leur faudra vaincre ou éviter la garde personnelle de Ahlamien (voir statistiques des personnages). Si les joueurs parviennent à "sauver" Phylias moins de cinq jours après son enlèvement, Phylias aura résisté à la torture et n'aura pas encore parlé.

Si les joueurs la sauvent entre cinq et sept jours après son enlèvement, Phylias aura parlé mais sera encore vivante. Après sept jours, Phylias, qui n'avait plus d'utilité pour Ahlamien, aura été tuée et pour les joueurs, le scénario s'arrêtera là... à moins qu'ils n'aient pas fait trop de bêtises et qu'ils puissent encore tenter de collaborer avec Ahlamien (voir paragraphe suivant). Dans tous ces cas, une fois dans les mains des joueurs, Phylias épuisée physiquement et moralement avouera tout: le plan de son employeur (Herasmus), le monstre et la Citadelle du Nord.

2) Si les joueurs parviennent à collaborer avec Ahlamien, ils pourront l'aider à "convaincre" Phylias de parler... Après un bon role-playing et quelques jets divers de torture ou de marchandage, ils arriveront sans doute au même résultat que précédemment: Phylias lâchera tous les renseignements.

Ahlamien sera ravi de ce qu'il a appris, mais, en bon politicien, décidera... de ne rien faire, disant qu'il attend de réunir plus de preuves pour attaquer officiellement Herasmus. En vérité, Ahlamien qui n'en a rien à foutre que le nord de l'empire soit dévasté par les Piorads, a décidé dans son for intérieur que s'il faisait un scandale avant et que rien n'arrivait il se rendrait peut-être ridicule, tandis que s'il se contentait de juste se déclarer l'ennemi d'Herasmus, une fois le désastre achevé (ou une fois que les joueurs auront dévoilé au monde les perfides intentions d'Herasmus, ce qui revient au même), lui, Ahlamien, deviendrait dans l'esprit des autres membres du conseil "l'homme qui nous avait pourtant bien dit de ne pas faire confiance à ce triste individu".

Fermant les yeux, Ahlamien et son arme verront la promotion de Directeur du Conseil des Vorhs flotter devant eux, et Ahlamien sera dans un tel état de béatitude qu'il proposera même aux joueurs de leur prêter de l'argent (jusqu'à 500 Rams) pour financer leur voyage. Si les joueurs ont vraiment fait un bon role-playing pour s'entendre avec Ahlamien, récompensez-les en leur donnant de la part du conseiller une lettre d'introduction pour Reus Mineletis, le chef de la Citadelle du Nord, ce qui leur simplifiera énormément la vie une fois là bas.

Troisième partie: La Citadelle du Nord

I) En chemin

La route qui traverse les plaines de la Kiine Maude est large, pavée, en bon état et très fréquentée. Cette région est en effet la plus fertile de Tanæphis, et depuis trois cent ans que les Vorozions y règnent, des multitudes de petites et moyennes villes prospères y ont fleuri. Les plantes les plus cultivées sont le Bri, une céréale proche du blé avec laquelle on fait de délicieuses galettes, et les Lylestas, petites fleurs rouges et charnues dont on presse le coeur pour faire de l'huile. Les joueurs croiseront aussi de grands troupeaux, et sur les collines, de petits vergers s'étalent au soleil. Plus au Nord, la plaine se transformera en une série de plateaux escarpés, et les terres deviendront plus rocheuses et moins habitées. Des vents furieux traversent cette région, et après une dernière petite ville, la route se transformera en une piste sablonneuse - mais bien entretenue.

La distance entre Inaccessability et la Citadelle du Nord est à peu près de 100 Polacs (1000 km, imaginez-vous traverser la France de part en part). Un voyage à cheval à vitesse normale durera 40 jours. Cela donnera aux joueurs une petite idée des distances dans le monde de Tanæphis... Le chariot conduit par Ocris va deux

fois plus lentement, ce qui fait quatre-vingt jours de voyage. En faisant un petit calcul simple, vous aurez compris, ô puissant MJ, que si les joueurs ont passé moins de quarante jours à Inaccessability, ce qui semble probable, ils vont rattraper le chariot sur le chemin.

Ocris, qui ne pense pas être suivi, ne cache pas spécialement sa hache multicolore. Si les joueurs font donc un minimum attention et s'ils ne ratent pas trop leurs jets (de Repérage bien entendu), ils arriveront à le repérer sur la route. Si leurs jets sont mauvais ou si les personnages n'ont pas précisé qu'ils observaient les chariots, on supposera que Mouleh ne fera pas la même erreur et repérera les joueurs. Ocris, Mouleh et le monstre attaqueront alors de nuit et par surprise. En cas d'attaqye Ocris sautera alors dans le chariot pour ouvrir la cage du monstre afin que celui-ci se jette sur eux. La réaction du monstre sera différente selon que l'attaque se fait de jour ou de nuit (ou le MJ a tenu un compte très précis, ou il tire à pile ou face). S'il fait nuit, le monstre descendra du chariot et foncera sur les joueurs. Si l'attaque se fait de jour, le monstre restera terré sous la bâche du chariot... mais comme Ocris et sa hache attendront que ses ennemis viennent les y chercher, nous souhaitons bonne chance aux joueurs qui tenteront de combattre un monstre et un porteur d'arme, à plusieurs, dans un chariot de trois mètres sur quatre. Sortez vos figurines !

Ce détail une fois réglé, les joueurs pourront continuer leur chemin vers la Citadelle du Nord.

II) La situation à la citadelle

Au fur et à mesure que les joueurs se rapprocheront de leur destination, les plateaux se transformeront en petites montagnes rocailleuses et arides. Le climat reste doux (nous sommes sur la même longitude que Pôle), mais le vent hurlant dans les défilés tape rapidement sur les nerfs. Bientôt, la piste commencera à serpenter dans une passe montagneuse. Les monts s'élèvent, immenses, devant eux. A sept polacs de là, le fort se dresse, semblant minuscule par rapport au flanc montagneux. En s'approchant, les joueurs s'apercevront pourtant qu'il est de bonne taille, et qu'il bloque l'intégralité de la passe.

La citadelle, en pierre grise, est ovale et se compose de trois bâtiments entourés de deux murailles. Les murailles sont hautes de cinq mètres, dont des créneaux de cinquante centimètres. La première muraille est percée de meurtrières, et un chemin de ronde à l'intérieur permet aux Vorozions d'accueillir les Piorads à coups d'arbalète. Entre les deux murailles, éloignées d'une dizaine de mètres, le sol est recouvert d'une couche épaisse de paille et de branchages recouverts d'huile. Si les Piorads arrivent à passer en nombre important le barrage de la première muraille, ce qui est déjà arrivé deux fois depuis la construction du fort, les Vorozions retranchés derrière la seconde mettent le feu à ce sol de végétaux, brûlant vifs tous les assaillants.

Il y a deux séries de portes à la citadelle, une au nord et une au sud. Par la série de portes sud entrent le ravitaillement (en chariot, tous les mois) et les éventuelles troupes fraîches, et c'est par cette porte que devront entrer les joueurs. La série de portes nord, portes qui sont, comme Herasmus et Anathos l'ont analysé, le point faible de la citadelle, est utilisée par les Vorozions qui envoient parfois des troupes en reconnaissance au nord pour faire des razzias ou des expéditions punitives. Il leur arrive même, si les Piorads ne sont pas trop nombreux, de faire une sortie pour éliminer les assaillants en bataille rangée au lieu de rester retranchés derrière leurs murailles...

III) Les hommes

La garnison de la citadelle est de cinq cent soldats, regroupés en dix sections principales de cent hommes, elles mêmes divisées en cinq sections de vingt.

A la tête du fort se trouve un homme étrange, Reus Mineletis, Ænestor (voir statistiques des personnages). Reus est une grande personnalité de l'empire, un homme aux réactions surprenantes, mais très efficace. Il a été porteur d'arme pendant près de dix ans, dix ans qu'il a passés à monter les grades militaires de l'empire Vorozion. Au bout de dix ans, comme il désirait avoir une place plus stable et plus administrative, lui et son arme se sont séparés. Mais une si longue collaboration mentale n'est pas sans laisser des traces, et Reus, malgré sa forte personnalité, est-ce qu'on appelerait dans un autre univers un léger schizophrène. En temps normal, c'est un homme calme, intelligent, réfléchi et sûr de lui. Quand sa "maladie" le prend, il retrouve pour quelques heures la personnalité et les désirs qu'il avait quand il était joint avec son arme (Violence: 8, Sexe: 7), et devient alors un homme beaucoup plus violent, plus impulsif, et, comme dans ces périodes il n'est plus vraiment sain d'esprit, sujet à des réactions illogiques et incontrôlées. (Pour connaître l'état de Reus à un moment donné, jeter un d6. De 3 à 6, ses réactions sont normales. Sur un résultat de 1 et de 2, Reus est franchement bizarre. Il peut revenir à lui à n'importe que moment, au choix du MJ).

Reus est secondé par un "attaché aux problèmes du Nord détaché par l'Administration de l'empire", Vellus Whor. Vellus est un homme intelligent et ambitieux. Sans être caricatural ("Je veux être calife à la place du calife"), il est vrai qu'il aimerait bien que ses compétences soient reconnues à leur juste valeur... Il essaie donc, dans des limites raisonnables, de prendre à sa charge le plus de responsabilités possibles et il lui arrive souvent "d'oublier" de mentionner à Reus des difficultés importantes, pour avoir la gloire de les régler lui même. Le problème est qu'en vérité - et c'est peut-être pour cela que Vellus n'est pas lui-même Ænestor - il ne les règle pas aussi bien que Reus, du moins quand celui-ci est dans son état normal, ne l'aurait fait. En effet Vellus, qui n'est pourtant pas bête, a toujours peur de prendre des risques. Il est donc toujours très long à se décider, et il veut toujours "une preuve de plus" pour entreprendre une action quelconque.

Reus Mineletis et Vellus Whor ont à leur service le seul civil de la citadelle: Relim, un demi-Batranoban demi-Vorozion qui, peut-être pour mieux s'intégrer, caricature en une seule personne tous les tics et les défauts de l'administration Vorozion. Il ne pense que rapport en quatre exemplaires, recours hiérarchique, demande d'autorisation des bureaux compétents de Nerolazarevskaya, bref, il rend la vie impossible à tous. C'est lui qui accueille les visiteurs, du moins si on peut appeler ça accueillir, et qui fait le barrage contre les inconnus qui osent demander des rendez-vous. Relim a une seule qualité: il énerve particulièrement Reus Mineletis, qui aura donc plutôt tendance à faire le contraire de ce que celui-ci propose.

Ces trois hommes représentent le pouvoir dans la citadelle. Herasmus est arrivé depuis déjà un mois, et Reus Mineletis, tout en se demandant ce qu'un membre du Conseil des Vorhs et deux de ses gardes sont venus faire dans ce coin perdu, l'a accueilli avec tout le respect dû à son rang, et ne lui a posé aucune question. Herasmus, qui ne voit pas son chariot et son monstre arriver, est inquiet et d'une humeur massacrante. Reus a dû plusieurs fois le calmer pour éviter qu'il ne massacre quelques soldats qui l'avaient soi-disant insulté.

IV) L'attaque

Reste le petit problème des Piorads. Ceux-ci attaquent, selon une tradition centenaire, le sixième jour du mois du 1er mois d'automne

Il s'agit en effet du "Jour du loup gris", date anniversaire d'une grande victoire que les Piorads ont remporté il y a environ 150 ans sur les Derigions. Ce sont maintenant les Vorozions qui occupent la passe, mais qu'importe, tous les ans, quelle que soit la conjonction lunaire, les Piorads fêtent ce glorieux anniversaire en se jetant à l'assaut de la citadelle.

Un compte à rebours simple (14 jours de Merunes au départ d'innacessability, 40 jours de voyage) donne pour la date de la bataille de Merunes le 20ème jour du 1er mois d'été.

En supposant que vos joueurs suivent aimablement ce calendrier, ils arriveront au fort la veille de l'attaque des Piorads, et oui, c'est fait exprès ! Maintenant, s'ils prennent quelques jours d'avance ou de retard, vous, puissant MJ, avez deux choix: vous suivez scrupuleusement ce calendrier et appliquez le résultat, ou vous vous arrangez pour que les joueurs, quoi qu'ils fassent, arrivent la veille de l'attaque. Pour cela, il vous suffit de changer la phrase du paragraphe

précédent en: "Les Piorads attaquent, selon une tradition centenaire, le 7ème jour, le 8ème jour, etc..."

La méthode d'attaque des Piorads est relativement simple: ils foncent et essayent de passer la muraille avec des grappins, des échelles, des cordes ou même en montant sur leurs Chagars. Les Vorozions, sur le chemin de ronde entre les deux murailles, ou postés derrière les meurtrières, tentent de couper les cordes et d'abattre les échelles avant que les Piorads ne montent. Il y en a toujours qui arrivent à passer, et les Vorozions doivent alors les tuer au corps à corps. Puis les Piorads reculent, se reposent quelques heures, et recommencent. Ces attaques incessantes sont très dures pour les nerfs des Vorozions, qui même s'ils sont en position de force, ont toujours peur que ce soit "pour cette fois" et que le fort ne tombe.

Il sera sûrement inutile de considérer l'attaque des Piorads comme un combat de masse. Le combat pourra être normalement résolu en utilisant les règles de combat normales (un petit combat avec des Piorads ne fait jamais de mal).

V) Comment résoudre le problème définitivement

En arrivant au fort, de nombreuses possibilités s'offrent aux joueurs.

1) Les joueurs peuvent se contenter d'essayer de tuer Herasmus, et éviter consciencieusement de parler à qui que ce soit. Il leur faudra dans ce cas essayer de s'introduire dans le fort, par la force ou par la ruse. Bon courage, mais pourquoi pas ? Il n'y a après tout que cinq cents soldats, les deux porteurs d'arme qui sont les gardes personnels d'Herasmus et Herasmus lui même avec, pour parler crûment, son arme à 500 points. Si les joueurs se font prendre après avoir tué Herasmus (déjà, il faut qu'ils y arrivent), ils seront évidemment abattus sur place.

2) Les joueurs peuvent essayer de convaincre les autorités du fort, décrites ci-dessus, qu'Herasmus est un traître dangereux, pour tenter de les mettre de leur coté. Le MJ devra alors les faire lentement progresser dans la hiérarchie. Ils devront d'abord passer l'obstacle de toute la tatillonnerie administrative incarnée dans Relim pour obtenir un rendez-vous avec Vellus Whor, puis essayer de convaincre celui-ci de prendre le risque d'aller jusqu'à leur obtenir un rendez vous avec Reus Mineletis. Plus les joueurs auront de preuves (s'ils ont amené Phylias ou Ocris prisonniers comme témoins), ou s'ils ont une lettre d'introduction d'Ahlamien, les formalités seront extrêmement raccourcies. Faites-leur faire des prouesses de role-playing, faites les argumenter et souffrir, le jeu en vaut la chandelle...

Pour parler aux joueurs, Relim les introduira dans le fort, dans son bureau personnel.A portée télépathique, Anathos, par défi, se fera connaître des armes des joueurs. Herasmus est cependant coincé: il sait que les attaquer personnellement serait se dévoiler et étayer les affirmations des joueurs. Là encore, 2 solutions:

- Si les joueurs sont convaincants, Reus Mineletis, troublé, convoquera Herasmus pour le confronter avec ses accusateurs. Celui-ci viendra avec ses deux gardes, porteurs d'arme eux-aussi. C'est là que les joueurs vont s'apercevoir des problèmes que causent une arme difficilement contrôlable: en effet, si Herasmus avait pu faire ce qu'il désirait, il aurait tout nié d'un air méprisant, et les joueurs dont la parole ne vaut pas celle d'un membre du conseil des Vorhs auraient été exécutés sur le champ. Mais, devant les armes des joueurs, Anathos perdra tout contrôle d'elle même, et se jettera à l'attaque, devant le regard ébahi de Reus Mineletis.

Si les joueurs sont tués dans le combat sanglant qui s'en suivra, le temps que les armes retrouvent des porteurs valables, c'est à dire quelques jours plus tard, Anathos aura tué Reus et fait un tel massacre dans la citadelle qu'Herasmus aura réussi à ouvrir la porte aux Piorads. Anathos, récupérée par un Piorad anonyme, sera alors introuvable.

Si Herasmus et ses gardes sont tués, les joueurs, du moins les survivants, seront pris au sérieux par Reus Mineletis. Celui-ci ne voudra pas prendre le risque de s'approcher d'Anathos, qui git près du corps d'Herasmus, et sera heureux de la confier aux joueurs.

- Si les joueurs ne sont pas assez convaincants, ou du moins pas assez vite (le temps de réaction est laissé à la volonté du maître de jeu), Anathos et Herasmus essayeront une nuit d'ouvrir la porte aux Piorads. Si les joueurs n'interviennent pas en donnant l'alerte, et il n'y a pas de raison qu'ils interviennent s'ils ne se sont pas débrouillés pour faire surveiller Herasmus, celui-ci, contre toute attente, réussira. Les Piorads entreront alors en hurlant dans la forteresse.

Pas besoin dans ce cas d'utiliser les règles du combat de masse. On considérera, pour les besoins de ce scénario, que si les Piorads n'arrivent pas à entrer dans la forteresse, ils finiront par refluer, mais que si la porte leur est ouverte, ils prendront la citadelle.

Ils déferleront ensuite pendant une vingtaine de jours sur le Nord de l'empire Vorozion avant de se retirer, gorgés de massacres et de pillages.

Tout n'est pas perdu pourtant pour les joueurs, que rien n'empêche, pendant les quelques heures de combat au corps à corps avant que tous les Vorozions ne soient tués et que le fort ne tombe, de tenter de tuer Herasmus et de s'enfuir avec ou sans son arme. Après tout, qu'importe que le Nord de l'empire soit dévasté, si les armes des joueurs ont eu leur vengeance...

Statistiques des personnages du scénario

Pour bien utiliser ces personnages, n'hésitez pas à consulter le chapitre "Quelques personnages prêts-à-jouer" où sont indiquées les statistiques exactes des acteurs de ce terrible drame. Lorsqu'une compétence ou une caractéristique n'est pas précisée, on estime qu'elle correspond à la base indiquée dans le chapitre correspondant.

Guerrier (Vorozion) lors de la bataille de Merunes

Vorozion Vétéran armé d'une épée, d'un bouclier et d'une armure en demi-plaques.
Prestige: 0

Guerrier (Derigion) lors de la bataille de Merunes

Derigion Vétéran armé d'un épieu, d'un bouclier et d'une cotte de mailles.
Prestige: 2

Ænestor Eccilius

Vorozion Leader armé d'un espadon et d'une armure de plaques complète.
Prestige: 20

Ocris

Vorozion porteur armé d'une arme magique et d'une armure de plaques complète.
Prestige: 12

Mouleh

Type d'arme: Hache de combat (Prix: 15, Initiative: -2, Dommages: G, AB+10%).
Désirs: Prestige+0, Richesse-1, Sexe+2, Violence+2, Réputation+3.
Coût: 115
Contrôle: -20%
Pouvoirs: Projection de flammes (40), Artisanat Gadhar (20), Equitation (20), Attaque brutale (20).
Prestige: 9
Réputation: 15%

Conclusion: Que faire d'Anathos ?

Quel que soit le résultat de cette campagne, la quête pour Anathos prendra fin. Si les joueurs l'ont en leur possession, les armes gorgées de haine prendront le risque d'amener leurs porteurs sur la côte Est, près d'une falaise, pour la jeter dans la mer et qu'elle soit perdue à jamais. Le Maître de jeu peut décider de simplement raconter cette action, pour mettre un point final à cette aventure, ou de la faire jouer pour, qui sait, s'en servir comme le point de départ d'un nouveau scénario.

Si Anathos a disparu (car même si Herasmus a réussi à ouvrir la porte de la forteresse, il ne jouira pas longtemps de sa victoire... Les Piorads le tailleront en pièces et l'un d'eux récupérera l'arme), les armes seront bien obligées de se contenter de la demie-victoire qui fait que Herasmus étant mort, Anathos ne retrouvera pas avant longtemps une position politique si privilégiée. Quoi qu'il en soit, il est pour l'instant impossible de la retrouver, et les armes arrêteront la recherche et tiendront leurs promesses aux joueurs, en collaborant à leurs projets. Là aussi, rien n'empêche Anathos de refaire surface un jour pour une nouvelle aventure...

(1) Ventor et Ænestor: Grades de l'armée Vorozion.

(2) On trouve évidemment une concentration plus forte de porteurs d'armes dans une bataille comme celle-ci que dans la moyenne de la population.

(3) N'oubliez pas que les joueurs, s'ils font partie de la guilde des voyageurs, ont 10% de réduction dans de telles auberges...

Phylias
Hysnaton (de sexe féminin) Vétéran armé de dagues (3) et d'une armure de cuir. Particularités physiques: Visage fin et Grands yeux. Compétences secondaires: Acrobatie: 40%, Discrétion: 40%, Séduction: 55%.
Désir de Richesse: 8.
Prestige: 4

Dame Myra
Vorozion (de sexe féminin) Normal sans armes ni armure. Compétences secondaires: Connaissance: 50%, Lire et écrire: 40%.
Prestige: 0

Le monstre des Deyvilles
Vorozion (de sexe féminin) Normal avec les modifications suivantes: Force majorée (+10 points), Compétence secondaire accrue (Discrétion +80%), Dents, Ecailles (Protection: 7), Laideur (Peur) et Phobie (légère: Lumière du jour).
Prestige (à gagner en le tuant): 12

Meryus
Vorozion Vétéran armé d'une épée, d'un bouclier et d'une cotte de mailles.
Prestige: 0

Vin-Hur
Thunk porteur armé d'une arme magique, d'un arc court et d'une armure de cuir. Compétence de combat: Tir: 45%.
Prestige: 8

Sram-Tyak
Type d'arme: Glaive (Prix: 10, Dommages: F).
Désirs: Prestige-1, Richesse+0, Sexe+1, Violence+2, Réputation+2.
Coût: 105
Contrôle: -10%
Pouvoirs: Initiative accrue (20, pouvoir principal), Initiative accrue (20, exotique), Jalousie (-15), Combat urbain (50), Tornade (20).
Prestige: 14
Réputation: 15%

Vélésis
Vorozion Normal armé d'un glaive et d'une armure de cuir. Compétence secondaire: Marchandage: 50%.
Prestige: 10

Arbalétriers Vorozions
Vorozion Normal armé d'une arbalète, d'une dague et d'une cotte de mailles. Compétence de combat: Tir: 35%.
Prestige: 0

Garde personnel d'Ahlamien (8)
Vorozion d'Elite armé d'une épée, d'un bouclier et d'une armure de demi-plaques.
Prestige: 5

Ahlamien
Vorozion Leader armé d'un glaive et d'une armure de plaques complète. Compétence secondaires: Marchandage: 55%, Commandement: 70%.
Prestige: 60

Soldat Vorozion de la citadelle du nord
Vorozion Vétéran armé d'une épée, d'une targe et d'une cotte de mailles.
Prestige: 0

Reus Mineletis
Vorozion Vétéran armé d'un glaive et d'une armure de plaques complète. Compétence secondaire: Marchandage: 45%.
Prestige: 40

Vellus Whor
Vorozion Normal armé d'un glaive. Compétence secondaire: Marchandage: 40%.
Prestige: 10

Relim
Alweg Normal armé d'un glaive. Compétence secondaire: Marchandage: 55%.
Prestige: 2

Herasmus
Vorozion Porteur armé d'une arme magique et d'une armure de plaques complète.
Prestige: 80

Garde du corps d'Herasmus (2)
Vorozion porteur armé d'une arme magique mineure (Epée, Attaque normale incontrôlée (30)) et d'une armure de plaques complète.
Prestige: 12

Anathos
Type d'arme: Epée bâtarde (Prix: 15, Initiative: -2, Dommages: H, AN+5%).
Désirs: Prestige+2, Richesse+1, Sexe-1, Violence+2, Réputation+1.
Coût: 530
Contrôle: -430% (!)
Pouvoirs: Attaque normale incontrôlée (50), Absorption de Force (30), Absorption de Volonté (25), Désir de Violence exacerbé (-5), Brouillard (15), Attaque brutale incontrôlée (50), Esquive incontrôlée (30), Attaque rapide critique (20), Attaque normale critique (20), Equitation (20), Ombre (10), Parade critique (20), Attaque normale (20), Attaque rapide (20), Combat de masse (50), Attaques brutales multiples (30), Attaques rapides multiples (30), Volonté accrue (40, pouvoir principal), Force accrue (40, pouvoir principal).
Prestige: 47
Réputation: 75%

Guerrier Piorad
Piorad Vétéran armé d'une hache à deux mains et d'une armure de cuir.

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)	12		+10	22	
Endurance (EN)	10				
Agilité (AG)	10				
Rapidité (RA)	10				
Perception (PE)	10				
Volonté (VO)	12				

Description

Nom: Le monstre des Deyvilles.
Race: Vorozion.
Taille: 1m90
Poids: 60 kgs
Couleur des yeux: Noirs.
Couleur des cheveux: Noirs.
Signes particuliers: Laideur (peur), Phobie légère (Lumière).

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO	5		+25		30%		
(2) Attaque normale	AG	15						
(3) Attaque rapide	RA	10						
(4) Feinte	PE	15						
(5) Parade	RA	15						
(6) Esquive	RA	10						
Tir	PE	10						

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG	5						
Artisanat	PE	10						
Astronomie	PE	10						
Commandement	FO	10		+25		35%		
Connaissance	VO	15						
Course	EN	5						
Discrétion	AG	5			+80	85%		
Equitation	AG	10						
Lire et écrire	VO	20						
Marchandage	PE	15						
Médecine	VO	15						
Nage	EN	-	-	-	-	-		
Repérage	PE	5						
Séduction	FO/AG	15						
Stratégie	VO	10						
Tactique	VO	10						

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige	-				
Richesse	-				
Sexe	-				
Violence	-				
Réputation	-				

Caractéristiques secondaires

Points de vie	24
Contrôle	-
Prestige	A gagner: 12
Réputation	-

Equipement

Ecailles (Protection: 7).
Dents (Dommages: G, Initiative: 8).

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)	12	+3		15	
Endurance (EN)	10			10	
Agilité (AG)	10			10	
Rapidité (RA)	10			10	
Perception (PE)	10			10	
Volonté (VO)	12	+3		15	

Description

Nom: Ocris.
Race: Vorozion.
Taille: 1m82.
Poids: 76 kgs.
Couleur des yeux: Bruns.
Couleur des cheveux: Bruns.
Signes particuliers: -

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO	5	+40	+10	+40	95%		
(2) Attaque normale	AG	15						
(3) Attaque rapide	RA	10						
(4) Feinte	PE	15						
(5) Parade	RA	15						
(6) Esquive	RA	10						
Tir	PE	10						

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG	5						
Artisanat	PE	10						
Astronomie	PE	10						
Commandement	FO	10	+40	+10		60%		
Connaissance	VO	15						
Course	EN	5						
Discrétion	AG	5						
Equitation	AG	10			+40	50%		
Lire et écrire	VO	20		+10		30%		
Marchandage	PE	15						
Médecine	VO	15		+10		25%		
Nage	EN	-	-	-	-	-		
Repérage	PE	5						
Séduction	FO/AG	15		+10		25%		
Stratégie	VO	10	+20	+10		40%		
Tactique	VO	10	+20	+10		40%		

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige	5				
Richesse	5		-1	4	
Sexe	5		+2	7	
Violence	5		+2	7	
Réputation	5		+3	8	

Caractéristiques secondaires

Points de vie	20
Contrôle	75% (-20%) = 55%
Prestige	12
Réputation	15%

Equipement

Armure de plaques complète (Protection: 15+5).
Hache de combat magique (Initiative: 8, Dommages: H).

VARANDA 9

BLOODLUST

Caractéristiques de base

	Base	Magie	Total	Notes
Initiative	-2			
Dommages	G			
Bonus	AB+10%			
Capacités spéciales				

Nom: Mouleh

Prix de base: 15
Capacités: 100
Limitations: 0
Total: 115
Contrôle: -20%

Capacités et limitations

Nom	Type	N°	Utilisation	Coût	Condition	N°	Coût	Total
Projection de flammes	Ex.		Dommages: H, 3f/jour) ❑❑❑	40				
Artisanar Gadhar	Sec.		Total: 45%	20				
Equitation	Sec.		+40%	20				
Attaque brutale	Pr.		+30%	20				

Désirs

	Base	Expérience
Prestige	+0	
Richesse	-1	
Sexe	+2	
Violence	+2	
Réputation	+3	

Personnalité

Voir scénario

Description physique

Hache de combat couverte de peintures Gadhars

Expérience

Prestige

9

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)	12	+3	+4	19	
Endurance (EN)	10				
Agilité (AG)	10				
Rapidité (RA)	10				
Perception (PE)	10				
Volonté (VO)	12	+3	+4	19	

Description

Nom: Herasmus.
Race: Vorozion.
Taille: 1m90.
Poids: 87 kgs.
Couleur des yeux: Noirs.
Couleur des cheveux: Noirs.
Signes particuliers: -

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO	5	+40	+20		65%		Incontrôlée: 100% (2 attaques), Masse: 85%
(2) Attaque normale	AG	10			+35	45%		Incontrôlée: 100%, Critique ❏, Masse: 65%
(3) Attaque rapide	RA	15			+30	45%		Critique ❏ (2 attaques), Masse: 65%
(4) Feinte	PE	15						Masse: 35%
(5) Parade	RA	15						Critique ❏, Masse: 35%
(6) Esquive	RA	10						Incontrôlée: 75%, Masse: 30%
Tir	PE	10						Masse: 30%

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG	5						
Artisanat	PE	10						
Astronomie	PE	10						
Commandement	FO	10	+40	+20		70%		
Connaissance	VO	15						
Course	EN	5						
Discrétion	AG	5						
Equitation	AG	10			+40	50%		
Lire et écrire	VO	20		+20		40%		
Marchandage	PE	15						
Médecine	VO	15		+20		35%		
Nage	EN	-	-	-	-	-		
Repérage	PE	5						
Séduction	FO/AG	15		+20		35%		
Stratégie	VO	10	+20	+20		50%		60% en combat de masse
Tactique	VO	10	+20	+20		50%		60% en combat de masse

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige	5		+2	7	
Richesse	5		+1	6	
Sexe	5		-1	4	
Violence	5		+12	17	
Réputation	5		+1	6	

Caractéristiques secondaires

Points de vie	20
Contrôle	95% (-430%) = 5%
Prestige	80
Réputation	75%

Equipement

Armure de plaques complète (Protection: 15+5).
Epée bâtarde magique (Initiative: 8, Dommages: I).

BLOODLUST

Caractéristiques de base

	Base	Magie	Total	Notes
Initiative	-2			
Dommages	H			
Bonus	AN+5%			
Capacités spéciales				

Nom: Anathos

Prix de base: 15
Capacités: 520
Limitations: -5
Total: 530
Contrôle: -430%

Capacités et limitations

Nom	Type	N°	Utilisation	Coût	Condition	N°	Coût	Total
Attaque norm. inc.	Pr.		100%	50				
Attaque brut. inc.	Pr.		100%	50				
Esquive incontrôlée	Pr.		75%	30				
Attaque rapide crit.	Pr.		1f/jour	20				
Attaque normale crit.	Pr.		1f/jour	20				
Parade critique	Pr.		1f/jour	20				
Attaque normale	Pr.		+30%	20				
Attaque rapide	Pr.		+30%	20				
Attaques brut. mult.	Pr.		2 attaques brutales	30				
Attaques rap. mult.	Pr.		2 attaques rapides	30				
Volonté accrue	Pr.		+4	40				
Force accrue	Pr.		+4	40				
Combat de masse	Pr.		+20% / +10%	50				
Equitation	Sec.		+40%	20				
Absorption: Force	Ex.		(RU/2) points	30				
Absorption: Volonté	Ex.		(UR/2) points	25				
Brouillard	Ex.		6f/jour (30 mètres) ❑❑❑❑❑❑	15				
Ombre	Ex.		6f/jour (10 mètres) ❑❑❑❑❑❑	10				
Désir exac. Violence	Lim.		+10 en violence	-5				

Désirs

	Base	Expérience
Prestige	+2	
Richesse	+1	
Sexe	-1	
Violence	+12	
Réputation	+1	

Personnalité

Voir scénario

Description physique

Epée Bâtarde

Expérience

Prestige

47

IX) SOMMAIRE

BLOODLUST

Du sang et des armes

Oh, Ahmahelë, Ahmahelë, amante à la lame courbe, plus fidèle que toute femme, plus meurtrière que tout poison, toi et moi nous avons parcouru les landes et les forêts de Tanæphis, arpenté les glaces et les hautes herbes. En ton nom et au mien nous avons accompli de grands exploits, et aussi des actions basses et viles, mais la poudre d'or de la gloire et de l'aventure a soufflé sur moi et je ne regrette rien, car tout ce que j'ai vu, bon ou mauvais, beau ou atroce, est resté dans ma mémoire comme les plus belles années de ma vie. J'ai vu des choses étranges, des choses même dont le commun des hommes n'a jamais entendu parler, comme l'union totale d'une arme et d'un humain dans le même corps. Et peut être cela même nous serait arrivé, si nous avions continué nos périples et nos combats, mais au bout d'un temps la lassitude me prit et je désirai revoir les dunes, les rochers, les champs d'épices et les cités de mon enfance. Il se trouve qu'Ahmahelë trouva cela bon, car elle désirait connaître les joies de la puissance et du pouvoir, et elle considérait que le prestige et la force que nous avions acquis pouvaient nous permettre d'obtenir une place importante dans ma ville natale.

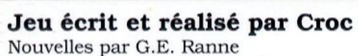
Les armes commençaient à craquer de rage, insultant leurs porteurs, réclamant le contrôle. Ceux-ci tenaient bon, scrutant les environs pour détecter l'animal, mais les vibrations sous leurs pieds ne leur apprenaient rien. La bête surgit du sol à quelques mètres de Karl dans un couinement monstrueux. Celui-ci n'eut même pas le temps de réfléchir. Il ferma les yeux et Darkalf prit le contrôle. Le rhinocéros sembla palpiter sur la lame et les griffes du monstre furent stoppées net par un mouvement hallucinant de Darkalf avant qu'elles ne décapitent l'éclaireur.

Sur le continent de Tanæphis, l'astronomie est la plus importante des sciences. Le ballet des trois lunes influence les passions des hommes et seuls les astronomes chevronnés savent prédire d'après les conjonctions des trois astres si l'atmosphère sera à l'amour où à la haine... Sur cette terre trop souvent balayée par la violence, neuf races se déchirent ou s'allient. Leurs atouts sont la guerre bien sûr, mais aussi la magie. Or il n'y a que deux formes de magie sur Tanæphis. La première, celles des épices, est rare et subtile. La seconde est celle des Porteurs d'Armes. Les Porteurs sont des hommes et des femmes qui, par choix ou par hasard, ont pris possession d'une Arme où s'est incarné un Dieu. Les Armes ont d'immenses pouvoirs, qu'elles prêtent à leur Porteur, mais aussi une personnalité, des désirs qui leurs sont propres, et qui, comme ceux des humains qui les portent, sont soumis à l'influence des lunes.

Avec Bloodlust©, Siroz Productions repousse une fois de plus les limites du Jeu de Rôle. Car le joueur va incarner non plus un mais deux personnages: le Porteur d'Arme, c'est à dire l'humain, et le Dieu incarné, son Arme.

Des règles claires et précises, une liste de plus de 300 pouvoirs et un univers solide et détaillé permettront à tous les joueurs de se sentir tout de suite à l'aise avec ce nouveau concept. L'alliance des deux personnalités, celle de l'Arme, immortelle, et celle de l'humain qui lui, les joueurs s'en apercevront vite, ne l'est pas, permettra aux joueurs de jouer à la fois des aventures et une saga. Les aventures seront celles de l'humain, qui tentera de survivre, de se battre et de devenir prestigieux dans un monde où la vie est passionnante et dangereuse, et la saga sera celle de l'arme, qui, après la mort de l'humain, choisira un nouveau Porteur, puis un autre, puis un autre... devenant de plus en plus puissante avant d'atteindre son but ultime.

Mais quel est le but ultime d'un Dieu ?


Jeu écrit et réalisé par Croc
Nouvelles par G.E. Ranne
Couverture de Frank Frazzetta
Dessins intérieurs de Varanda

Prix: 238 Francs.

A partir de 14 ans.

Edité par Asmodée Éditions,
1 route de Versailles,
91190 Villiers le Bâcle
ISBN: En cours

